

ダンガンロンパ

DANGANRONPA

希望の学園と絶望の高校生

ビジュアルファンブック





9784797363579

定価 本体2,600円 +税



1920076026003





ダンガンロンパ

DANGANRONPA

希望の学園と絶望の高校生

ビジュアルファンブック





FILE 1

苗木誠
舞園さやか
桑田怜恩
露切響子
十神白夜
朝日奈葵
石丸清多夏
腐川冬子
腐川冬子(ジェノサイダー編)
大和田紋土
大神さくら
セレステア・ルーデンベルク
山田一三
舞隱康比呂
江ノ島盾子
江ノ島盾子(黒幕)
不二咲千尋

010
014
018
022
026
030
034
038
042
046
050
054
058
062
066
070
074

FILE 2
ANALYST 079
7-1172

080
086
090
095
103
105
109
110
112

イベントカット
イベント絵コンテ
クライマックス推理原画
おしおきムービー
おしおきウラ話
マップ設定画
ジャケットパターン
特典物デザイン
2011年度年賀状

114
117
119

FILE 3
INTERVIEW 113
479C1-

ディレクションチームインタビュー
デザインチームインタビュー
声優コメント

LAST FILE MONOKUMA 121

FANTASIES







F I L E



CHARACTERS #1777-7

15人の



MARON
NAEGI

A. HINA

LEON
KUWATA

超高校級 高校生



MIYAKO
KONO

HYOKO
HIRIGIRI

EVANGELINE
EDGAR

CHIE
KUSAKABE

CHIE
KUSAKABE

EVANGELINE
EDGAR

CHIE
KUSAKABE

MIYAKO
KONO



超高校級の 幸運

苗木 誠

CV 緒方恵美

主人公。特筆すべき才能を持たず、なんの覚悟もない普通の高校生。通常なら希望ヶ峰学園に入れるわけもないが、平均的な学生のなかから抽選によって入学資格を得た、超高校級の幸運児である。しかし、学級裁判では期

待以上の活躍を示し、やがてエリート揃いの同級生たちからも一目おかれるように。人より少しだけ前向きであるという、唯一のとりえて絶望の学園生活を生き抜き、最後には「超高校級の希望」と呼ばれるに至った

設定

苗木誠モデルイメージ



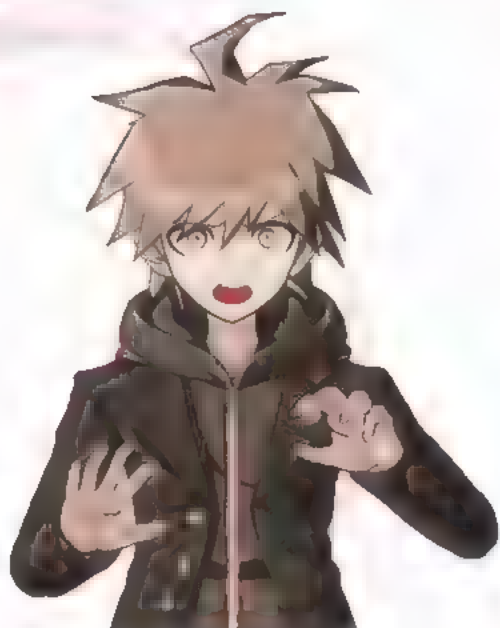
苗木誠 表情イメージ



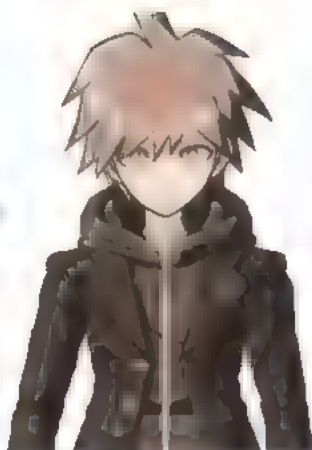
顔色は両方とも青ざめた感じで、このようなグラデーションをがっさり感じして下さい。水色の青ざめ、頬や唇の紅潮は全てこれを参考にして下さい。

表情はこれらのイメージと寸分違わぬ通りにするというよりも、あくまで印象があえば良いので参考程度にお考えください。

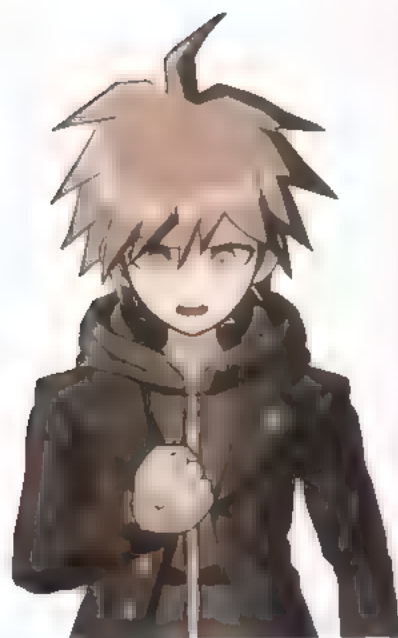




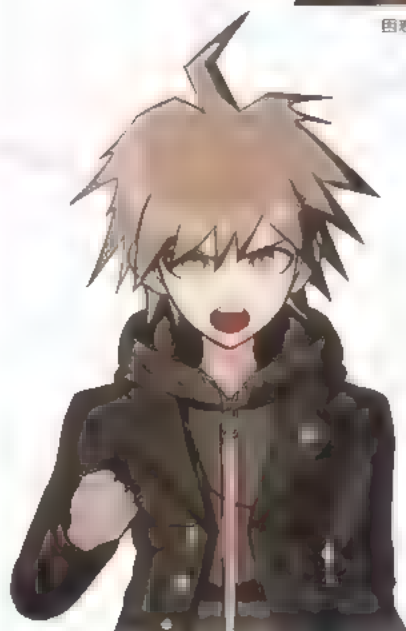
困惑 否定



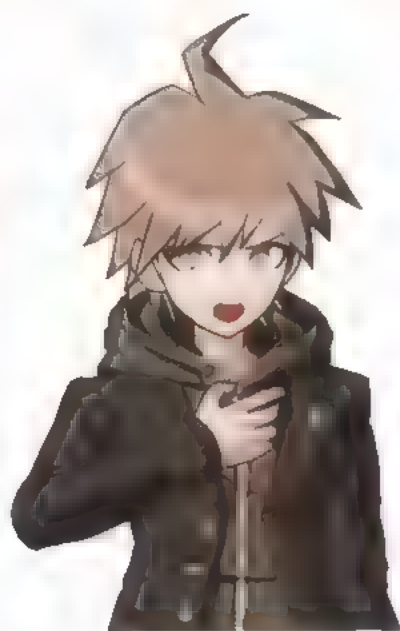
通常、口口、ク用



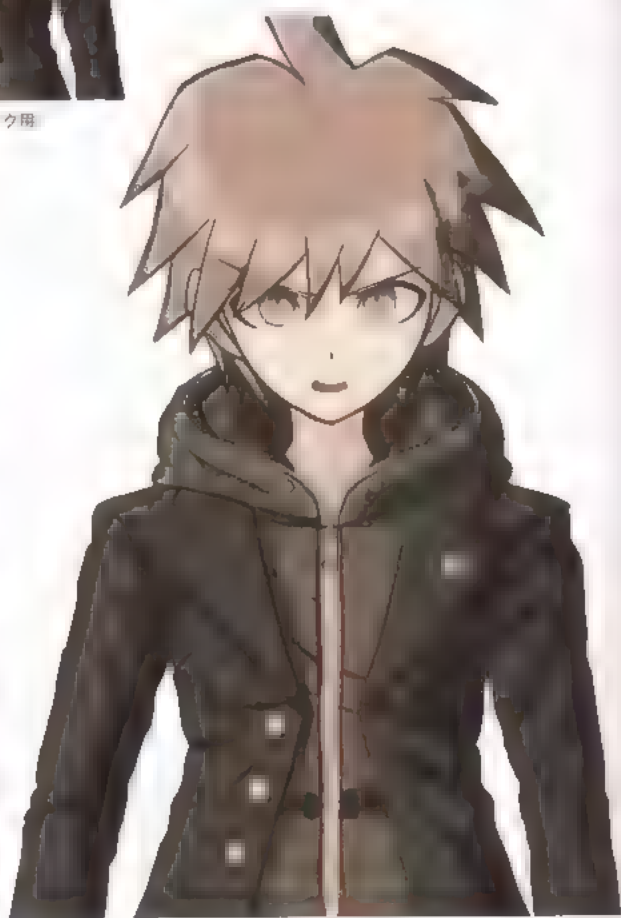
閃き



怒り



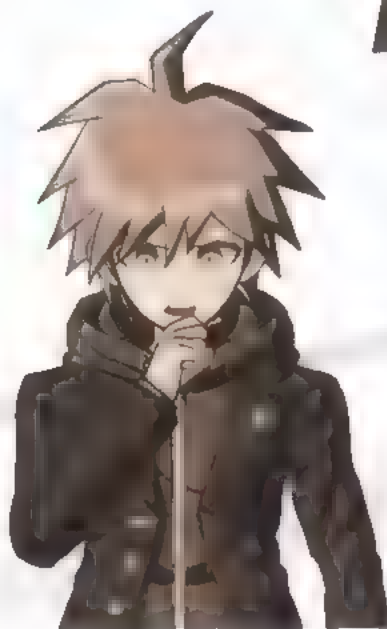
謝意 小



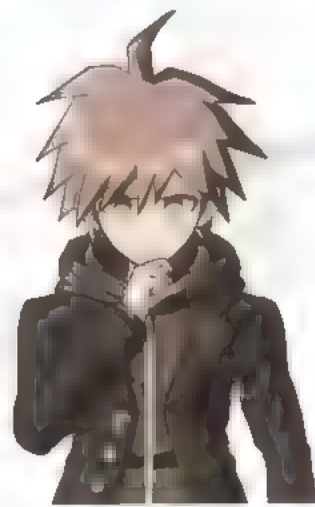
通常



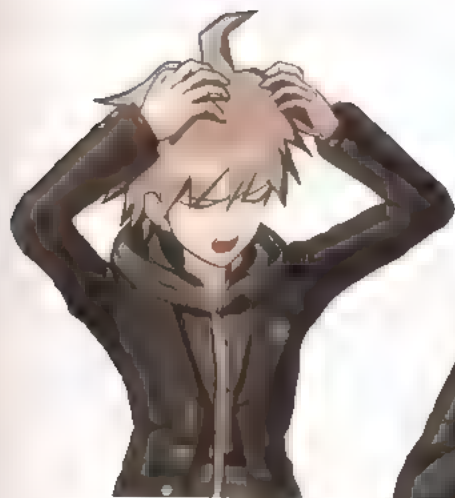
推理



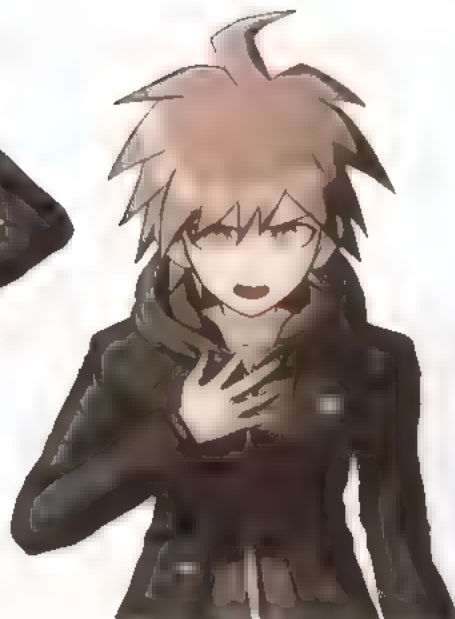
推理 口開き



推理 無き



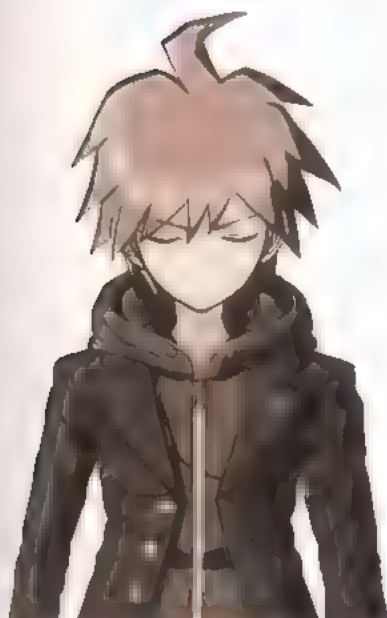
推理失敗



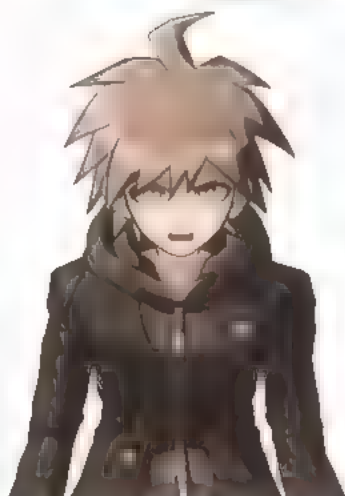
追及 胸



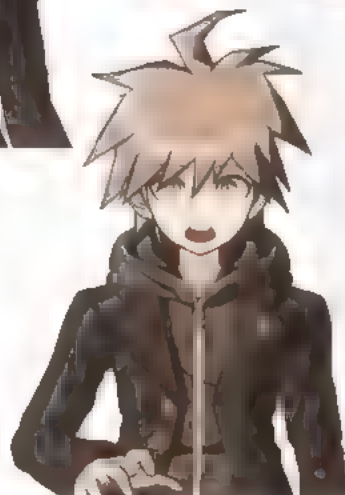
追及 極悪心



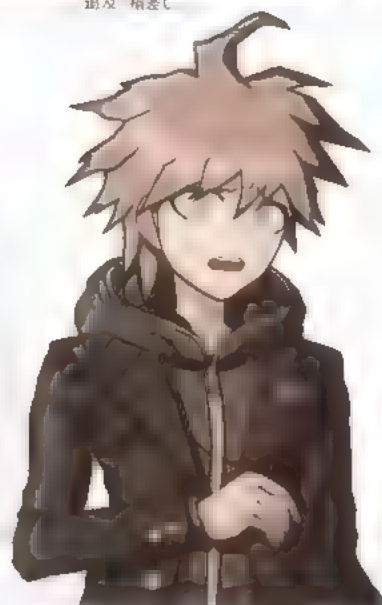
目を閉じ



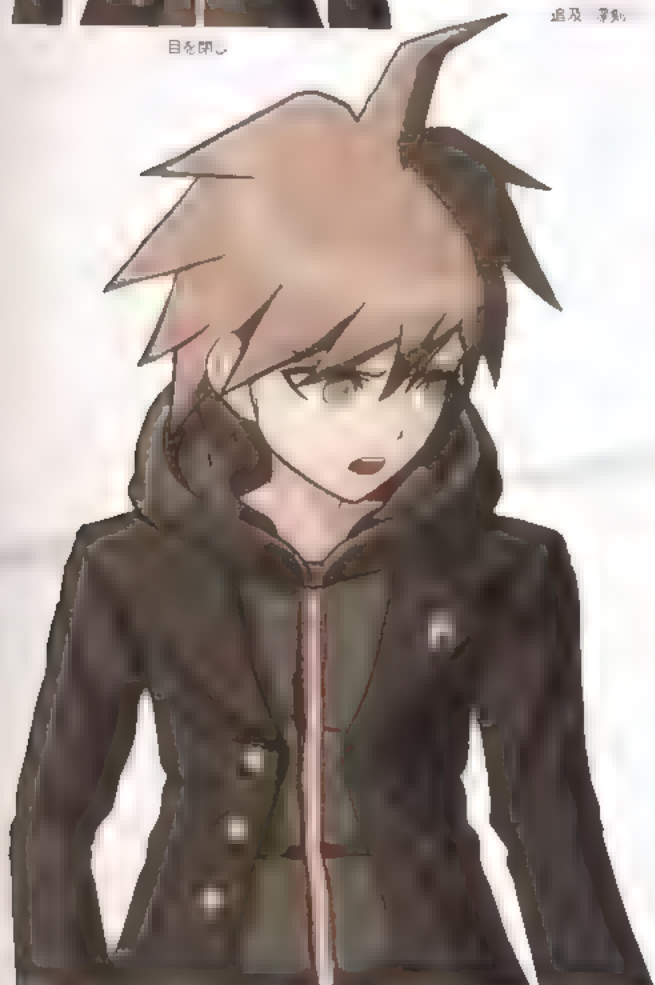
追及 浮動



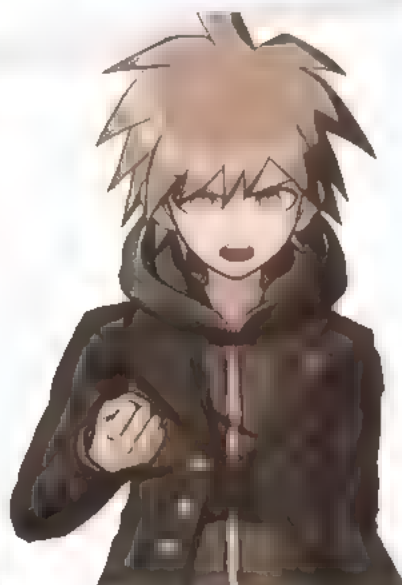
驚き



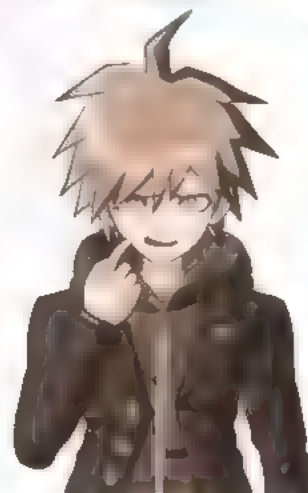
驚き 大



目を輝け



思気込み



苦笑い



超高校級の アイドル

舞 園 さ ー や か

CV 大本真基子

国民的アイドルグループのメインボーカルを務める、超高校級のアイドル。時代の寵児でありながら、清楚で温和な性格の持ち主だ。その一方で、夢をかなえるためならどんなことでもするという、芯の強い一面も持ち合わせる

苗木とは中学時代の同級生だった。当時、高嶺の花の彼女と平凡な苗木に接点はなかったが、苗木のことを覚えており、それをきっかけに苗木を頼るようになる。苗木もまた、彼女に信頼を寄せるのだが

舞団さやか
モデルイメージ

ATB 24 加

通気 現行の
ままで OK

この上あたりに
袖口を
立地させる

タイツをニーソック

・主な変更点は
全体のバランスと色合い。

そして細かいアクセサリ等の
デザインです。



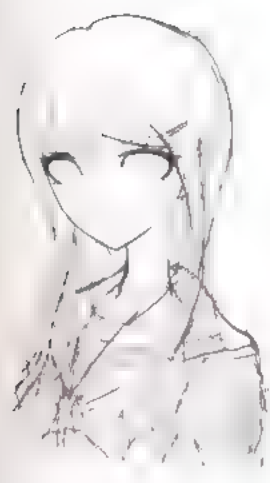
校章 A



校章 B

左肩に 校章 A のワッパンを

で 髪は 毛先に 少し 重み を



※ 本稿は、あくまでイメージです。実際のデザインは、各社にてご確認ください。



通常



心配



心配2



深刻



遠回



笑顔



嬉しい



真剣



驚き



困惑



呆然



照れ



叫び



怒り



怒り2



立派



推理



超高校級の 野球選手

桑 田 怜 恩

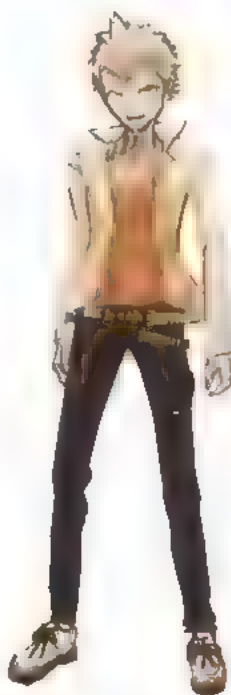
高校野球全国大会常連校から希望ヶ峰学園へとやってきた、“エースで4番”の超高校級野球選手。本人いわく野球は嫌いで練習はしたことがないらしいが、それでも照立つ異常なまでの才能は、プロのスカウトが目にするほどで

ある。だが、本人は野球ではなく、ミュージシャンとして有名になりたいと考えているようで!? 野球少年のイメージとはかけ離れた、パンクなビジュアルに軽薄な性格の持ち主だが、どこか憎めないキャラ

- 桑田 怜恩 モデルイメージ



シャツはもうケシ
デフォルメで
はだけててもいいかも





通常



笑顔 小)



チヤツい



笑顔 大



怒り



怒り 口閉し



笑顔 大



困惑 大



つこみ



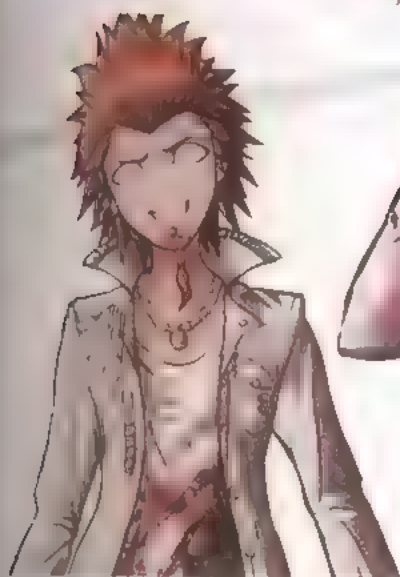
推理



驚き 大



気合



困惑 小



追及



不機嫌 ミカエル



超高校級の????

霧切 響子

希望ヶ峰学園に集められた生徒のなかでただひとり、才能が明らかになっていない。感情をめったに表にあらわさない、どこか得体のしれない感の、スフェリアスを持つ美少女。常に手にはめられた黒い手袋がトレードマークた

記憶喪失により本人も忘れていたのだが、実は超高校級の探偵であり、死体の扱いや推理に長けていて、苗木に捜査のヒントを与えることもしばしば、また、学園長の実の娘でもあり、幼い頃自分を捨てた父に憧れを抱いている



困惑 小



通常



無関心2



無関心



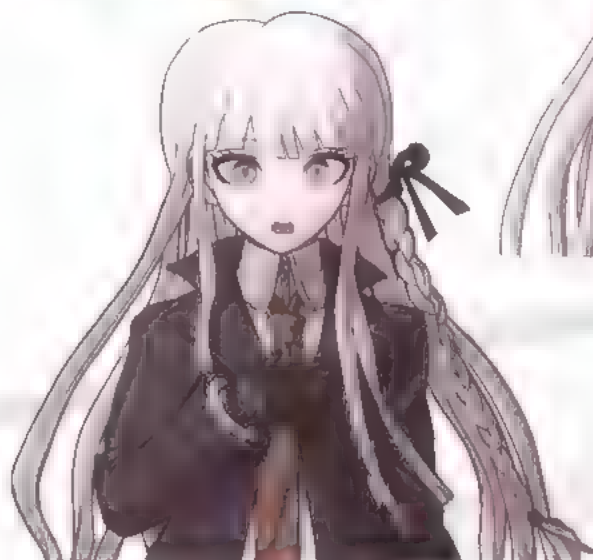
無関心2 照れ



笑み



笑み 嬌柔め



驚き 小



困惑 大



驚き 大



推埋



推埋2



追及



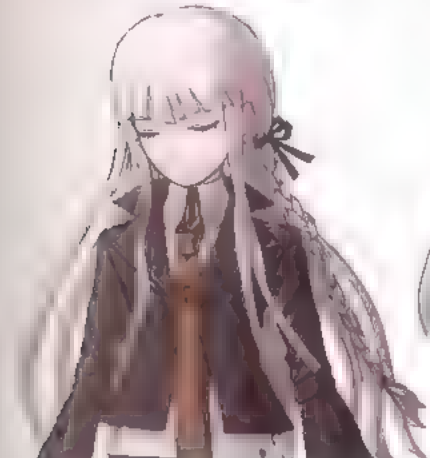
追及 口開き



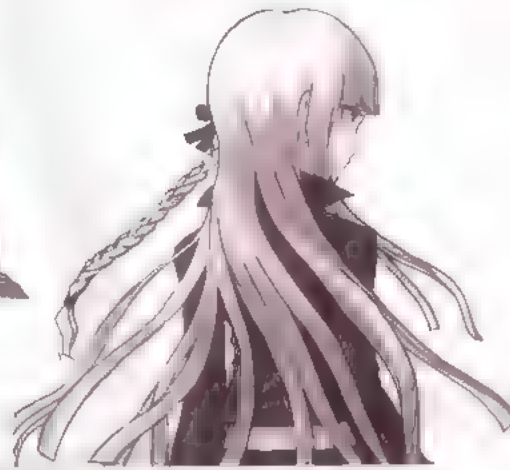
カーブアーム



追及 ヤリ



目を伏せ



背中



追及 指差し



カーブアーム2



超
高
校
級
の
御
曹
司

十 神 白 夜

巨大財閥である十神財団に生まれた、超高校級の御曹司。伝統ある家系の跡継ぎとして、幼いころから帝王学を叩き込まれてきた、根っからのエリートである。血筋だけではなく、頭脳も容姿も運動能力もなにもかもがズバ抜けて

いることから 超高校級の完璧とも目される。財閥の力に頼らず、己の能力のみを使ってデイトレードで築いた400億を超える個人資産を所有。プライドが高く、他人を常に見下したような言動が目立つ

設

十神白夜モデルイメージ

1. 全身像

2. 顔のイメージ (1/2) (1/3) (1/4) (1/5) (1/6) (1/7) (1/8) (1/9) (1/10) (1/11) (1/12) (1/13) (1/14) (1/15) (1/16) (1/17) (1/18) (1/19) (1/20) (1/21) (1/22) (1/23) (1/24) (1/25) (1/26) (1/27) (1/28) (1/29) (1/30) (1/31) (1/32) (1/33) (1/34) (1/35) (1/36) (1/37) (1/38) (1/39) (1/40) (1/41) (1/42) (1/43) (1/44) (1/45) (1/46) (1/47) (1/48) (1/49) (1/50) (1/51) (1/52) (1/53) (1/54) (1/55) (1/56) (1/57) (1/58) (1/59) (1/60) (1/61) (1/62) (1/63) (1/64) (1/65) (1/66) (1/67) (1/68) (1/69) (1/70) (1/71) (1/72) (1/73) (1/74) (1/75) (1/76) (1/77) (1/78) (1/79) (1/80) (1/81) (1/82) (1/83) (1/84) (1/85) (1/86) (1/87) (1/88) (1/89) (1/90) (1/91) (1/92) (1/93) (1/94) (1/95) (1/96) (1/97) (1/98) (1/99) (1/100)



3. 顔のイメージ (1/2) (1/3) (1/4) (1/5) (1/6) (1/7) (1/8) (1/9) (1/10) (1/11) (1/12) (1/13) (1/14) (1/15) (1/16) (1/17) (1/18) (1/19) (1/20) (1/21) (1/22) (1/23) (1/24) (1/25) (1/26) (1/27) (1/28) (1/29) (1/30) (1/31) (1/32) (1/33) (1/34) (1/35) (1/36) (1/37) (1/38) (1/39) (1/40) (1/41) (1/42) (1/43) (1/44) (1/45) (1/46) (1/47) (1/48) (1/49) (1/50) (1/51) (1/52) (1/53) (1/54) (1/55) (1/56) (1/57) (1/58) (1/59) (1/60) (1/61) (1/62) (1/63) (1/64) (1/65) (1/66) (1/67) (1/68) (1/69) (1/70) (1/71) (1/72) (1/73) (1/74) (1/75) (1/76) (1/77) (1/78) (1/79) (1/80) (1/81) (1/82) (1/83) (1/84) (1/85) (1/86) (1/87) (1/88) (1/89) (1/90) (1/91) (1/92) (1/93) (1/94) (1/95) (1/96) (1/97) (1/98) (1/99) (1/100)



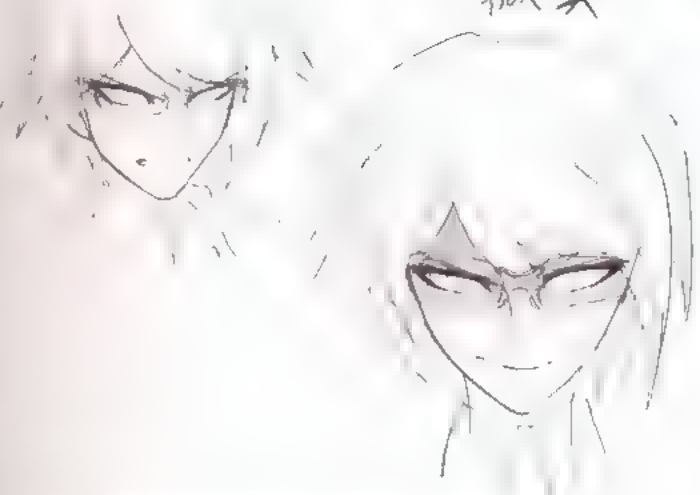
靴は別途
資料を参照



十神白夜表情イメージ

1. 笑顔 (1)

微笑



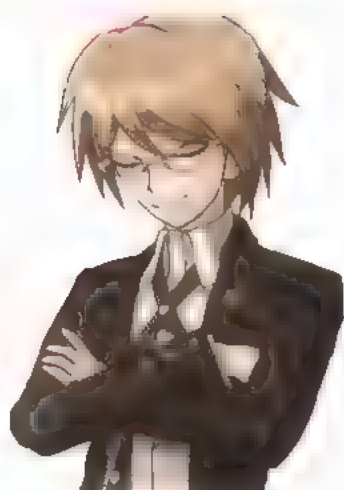
※ 1. 笑顔のイメージ... とは、笑顔のイメージ... であるというよりも、あくまで印象がよいイメージ... であるというイメージ... である。

voice

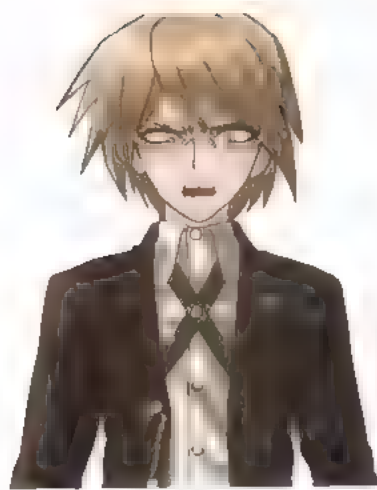
十神白夜のイメージ... とは、笑顔のイメージ... であるというよりも、あくまで印象がよいイメージ... であるというイメージ... である。



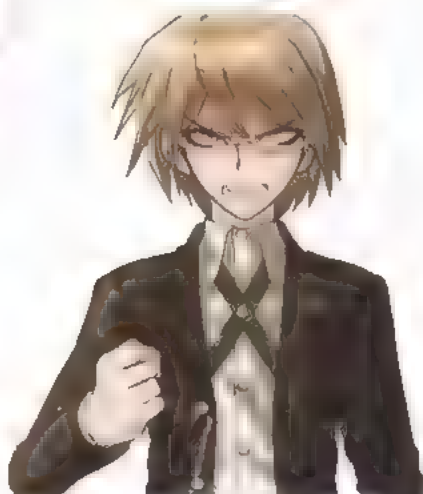
通常



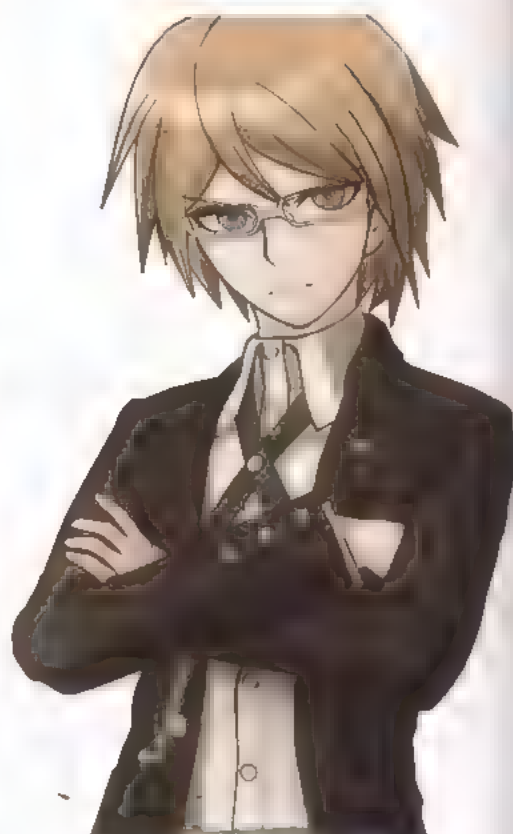
一瞥



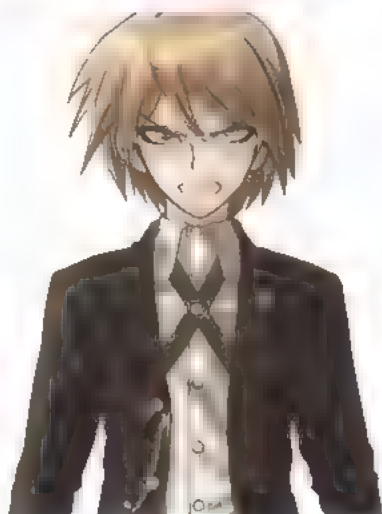
令語



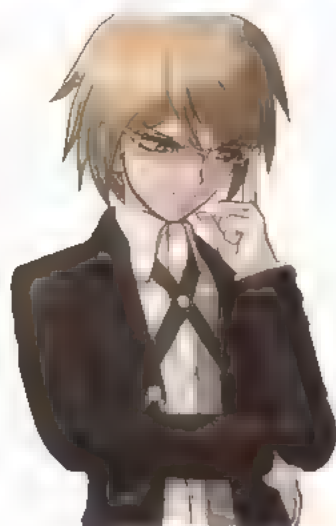
情し



通常 目線



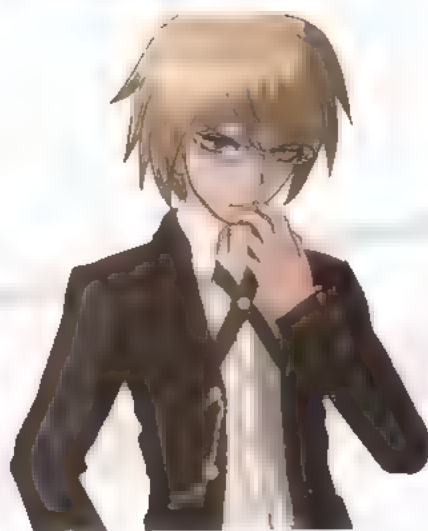
睨み



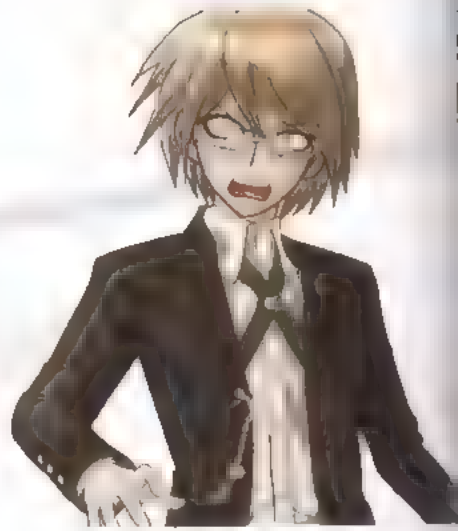
推理



困惑



困惑 大



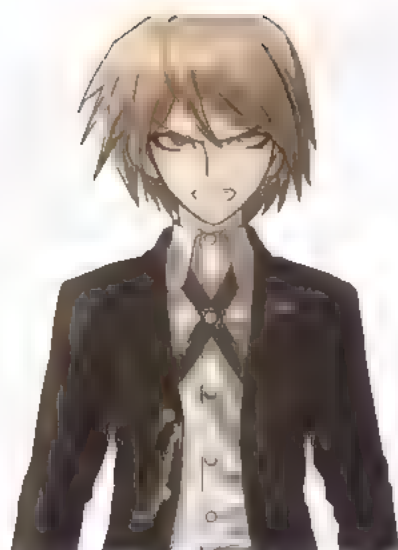
驚き 大



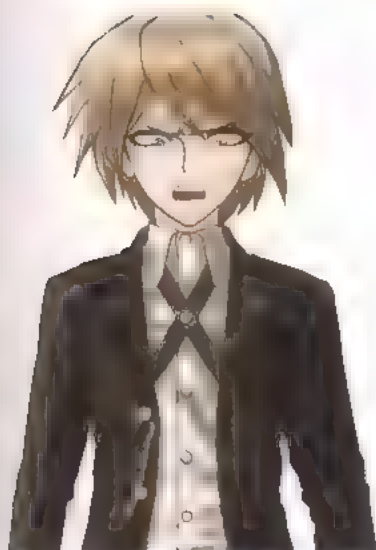
背中



追及



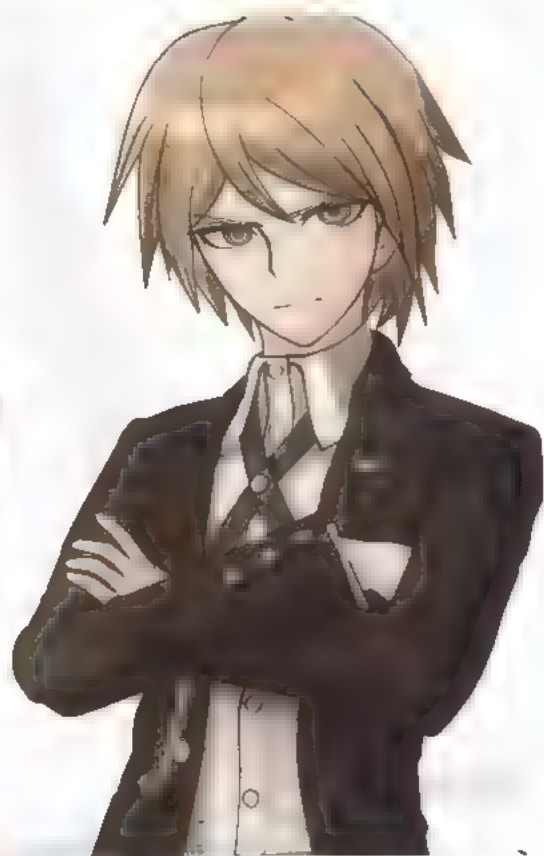
顔み メカネなし



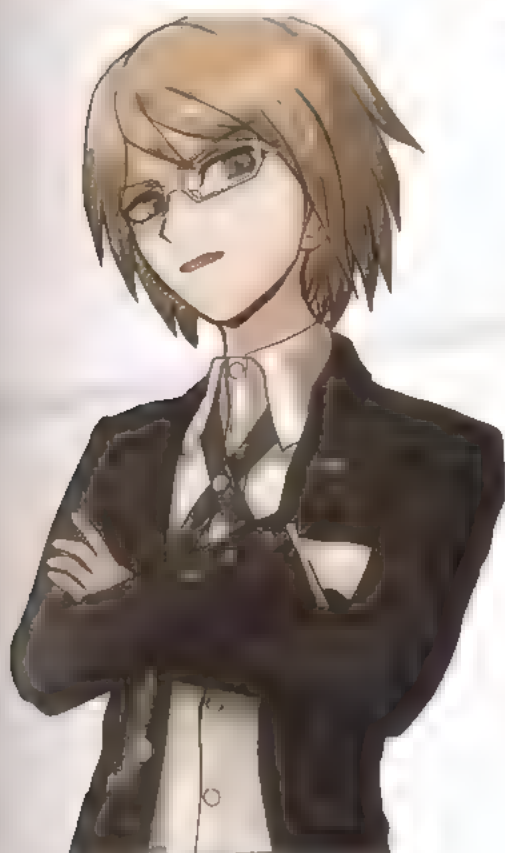
左顔 メカネなし



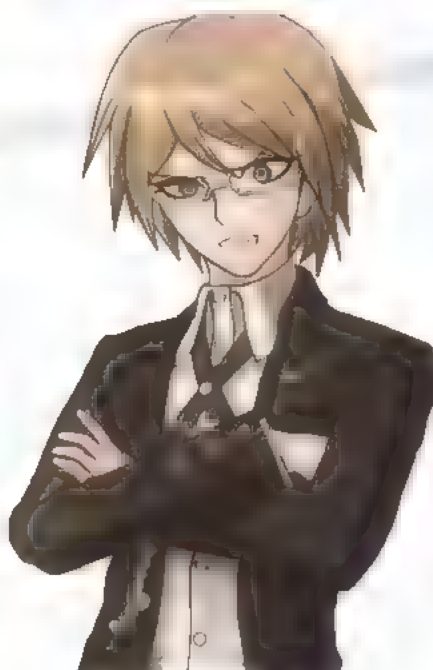
舌入れ



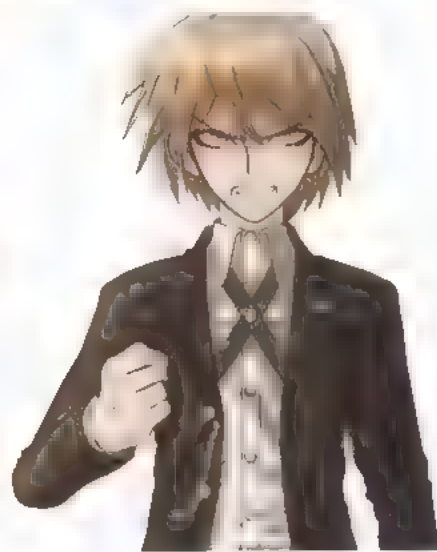
通常 目線 メカネなし



見て、



驚き



驚し (メカネなし)



超高校級の スイマー

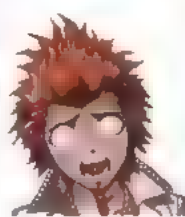
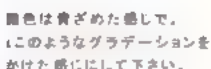
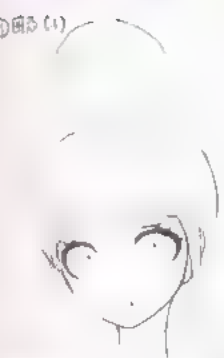
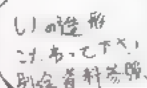
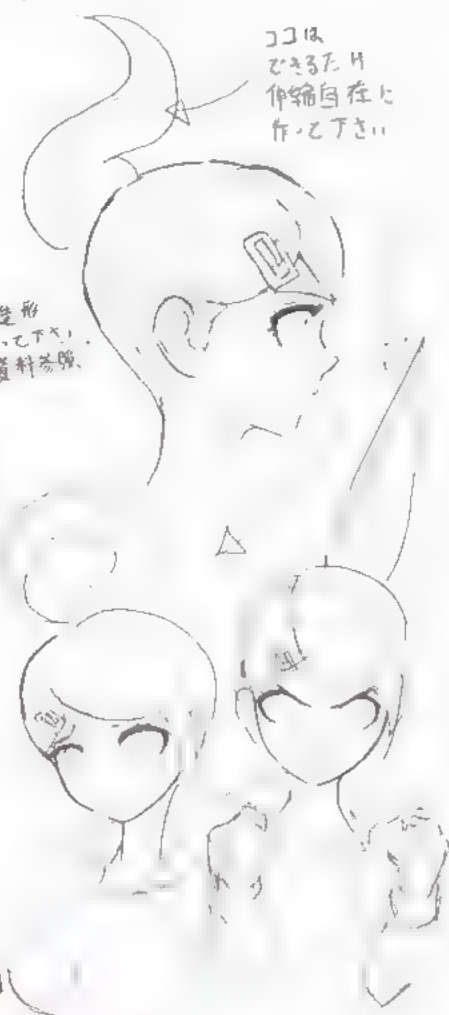
朝日奈 葵

CV 内田真礼

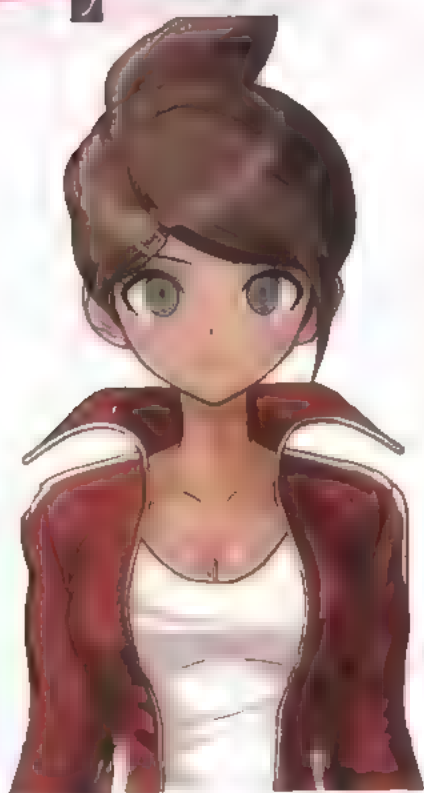
数々の高校記録を塗り替えた超高校級のスイマーという触れ込みだが、スオソ万能で水泳部のほかにも陸上部やバレーボール部などを掛け持ちしている。体を動かしていないと落ち着かないと言い、格闘家の大神さくらと一緒にトレーニングに励む姿が目立つ。絶望

的学園生活のなかでも明るく笑顔を絶やさずムードメーカー的な役割を担う。物事を深く考えるのは苦手とみえ、多少天然だったりガサツだったりする一面も。好物はドーナツ

朝比奈葵モデルイメージ



自慢はこれらのイメージと十分違わぬ盛りこするということよりも、あくまで印象があれば良いので
参考程度にお考えください。



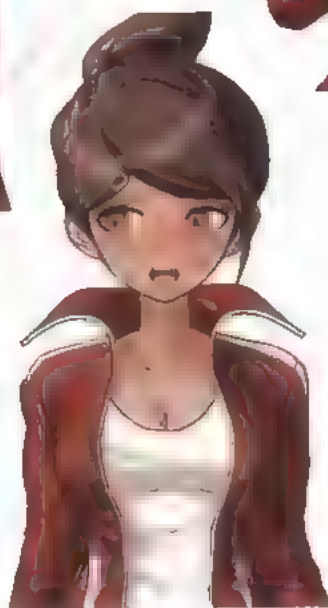
通常



驚き 小



驚き 中



照れ



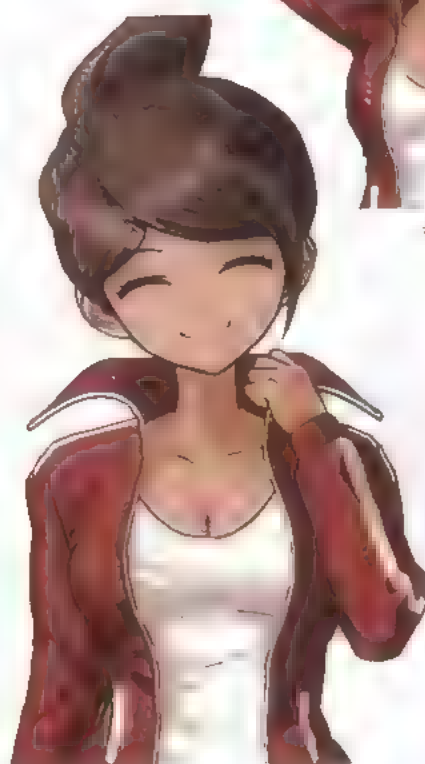
アヘ



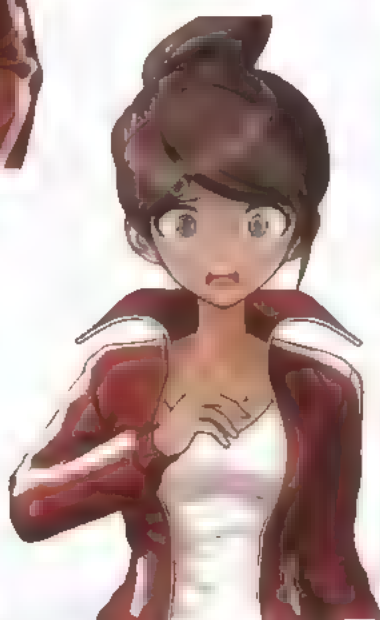
困惑



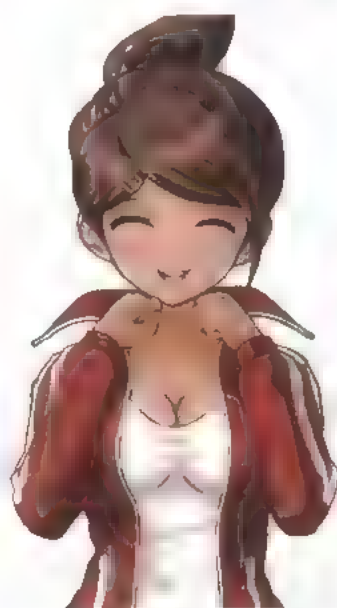
通常 男



笑顔



困惑 大



幸せ



驚き



通常 散々



意気込み



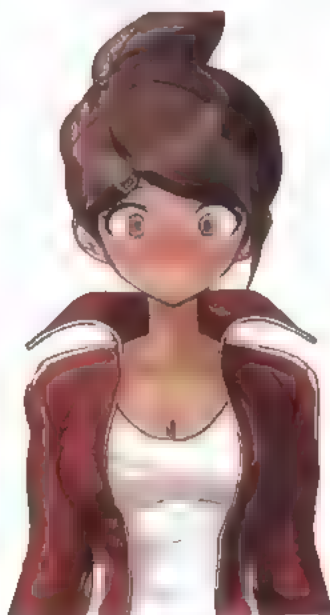
呆れ



喜び



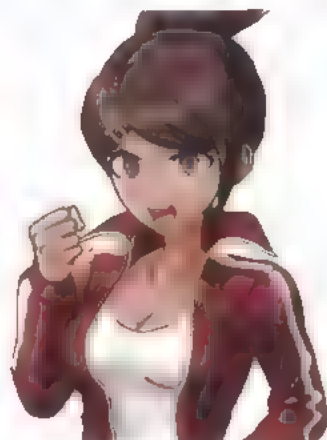
落ち込み



驚き 赤面



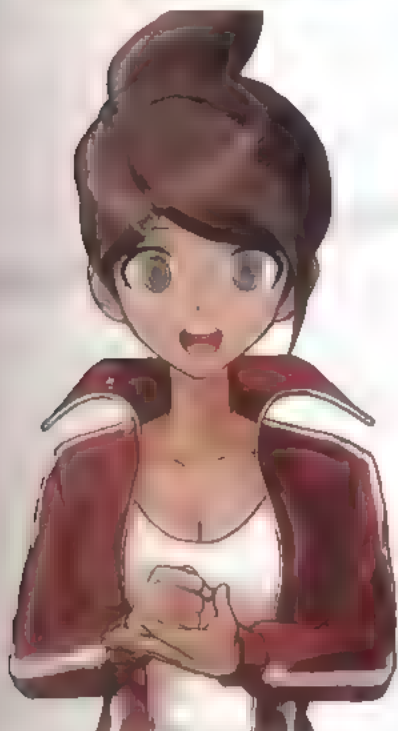
驚き 大



怒り 涙



怒り 睨み



閃き



怒り 睨み涙



推理



怒り 目、カウル



超高校級の 風紀委員

石丸清多夏

CV 鳥辺吉博

有名進学校出身の、超高校級の風紀委員。ごく普通の一般家庭出身だが、品行方正にして成績優秀な少年。並々ならぬ努力を積み重ねて学力をつけてきたため、努力をしない、または努力をバカにする者には厳しくあたるようた

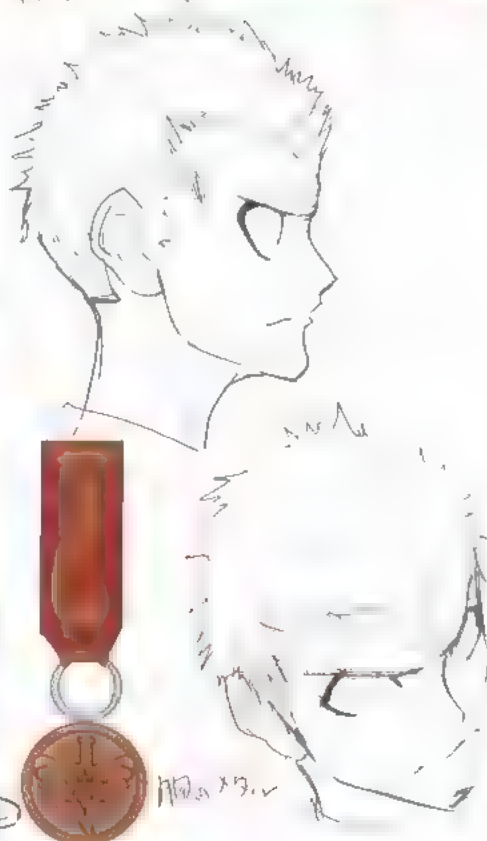
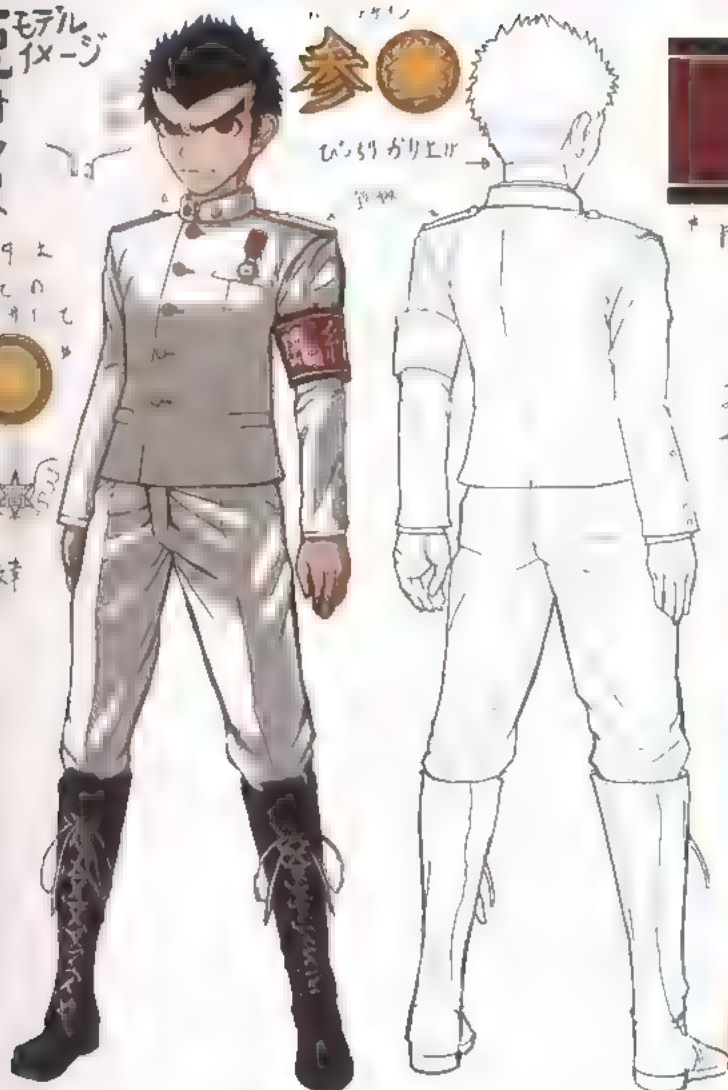
この異常事態のなかでも法律や校則を重んじる頑なさがあり、想定外の事態へのアドリブがきかない。不良である大和田紋土とは、一見ソリが合わなそうだが、ある出来事をきっかけに兄弟と呼び合う絆で結ばれる。

風◎紀

★ 腕下アサイン



校章



緑りの景情はAのような緑いグラデーション
自然系の景情はBのような青いグラデーションで統一して下さい。

[illegible][illegible]



推理



通常



笑顔



叫び



立ち眩し



通常 熟



怒り 悔しい



カーン



叫び 指差し



大和田 叫び



殴り 暴



怒り 悔しい 半ヘチ



困惑



悲しみ



怒い 嬉しい 泣き



納得



困惑 大



演説



学園屋の死体



敵心



驚き 小



驚き 大



推理 無し



大和田 脱み



大和田 悲しみ



超高校級の文学少女

廣川冬子

若手女流小説家として名を馳せる 超高校級の文学少女 恋愛小説を得意とするベストセラー作家たか ネガティブ思考で根暗で人づきあ。が苦手という性格が災いして恋愛経験はなく ストーリーはすべて妄想のようだ。絶

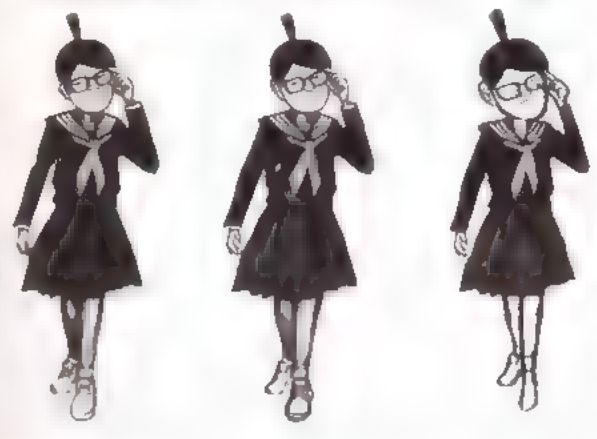
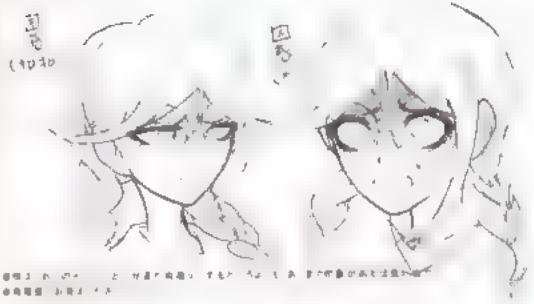
望的学園生活では、憧れている十神に虐げられることに喜びを見出すという、屈折した量に生きている 実は解離性同一性障害でありくしゃみをするとな別人格である連続殺人鬼 シェノサイダー病* が出現する。

モデルイメージ
腐川冬子



色んな動きをするの、時にスカートは柔軟に動かせる様セントアークにしてさ！

腐川冬子表情イメージ



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----



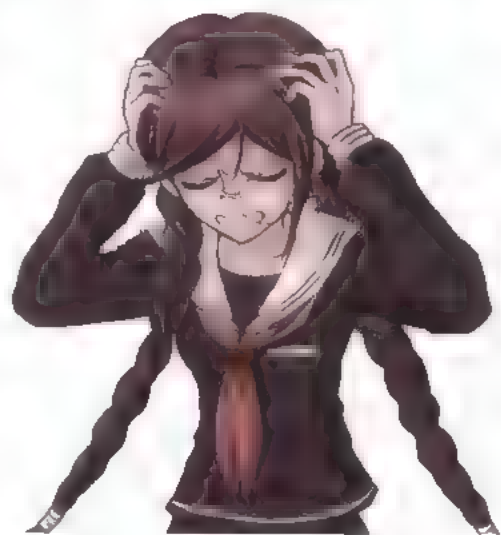
卑屈 目線合わせ)



卑屈 笑み



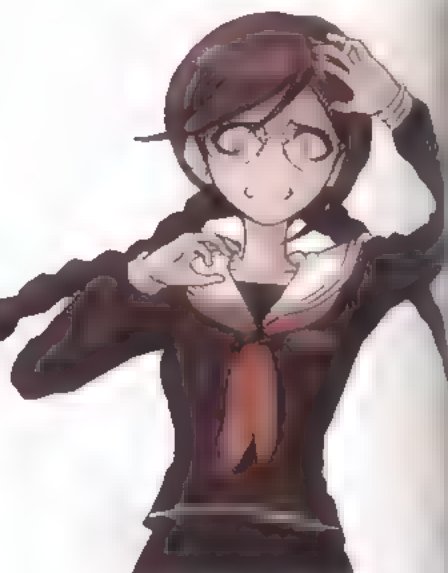
卑屈



頭抱え



驚き 小)



困惑 大



照れ



激怒



困惑 ハ



驚き 大!



追及



卑屈2



敵意



アヘ顔



目かっつろ



ゲンガ



うっとり



超高校級の殺人鬼

腐川冬子

(ジェノサイダー翔)

超高校級の文学少女・腐川冬子に宿る、もうひとつの人格。未解決の連続殺人事件で、世間を恐怖に陥れている犯人である。その殺人方法は猟奇的で、自ら制作を手掛けるといふ美しいデザインのハサミで急所を斬り付

け、さらにそのハサミで被害者を刺し貫いて壁にはりつけにし、そばには“チミドロフィーバー”の血文字を残す。殺しの対象とするのは男性のみ。根暗な腐川から想像できないほど明るく饒舌に、サイコな話をまくしたてる

モデルイメージ
腐川冬子 (ジエノサイダーガール)

通常状態からの
主な変化は
表情とみづあみ部分の
ボリュームになります。

お礼マーカー

「正」の字で左毛に
ハサミを傷付いた痕を付けること。



ハサミは
この開けで
可動の必要は
ありません →



右足にシガーケース
の様なものを
ハサミは3本入り



シガーケースは
何となくこんな形状で。
そこまでのカリ形を
追う必要はありません。



ジエノサイダーガール表情





真面目



うっど



笑み



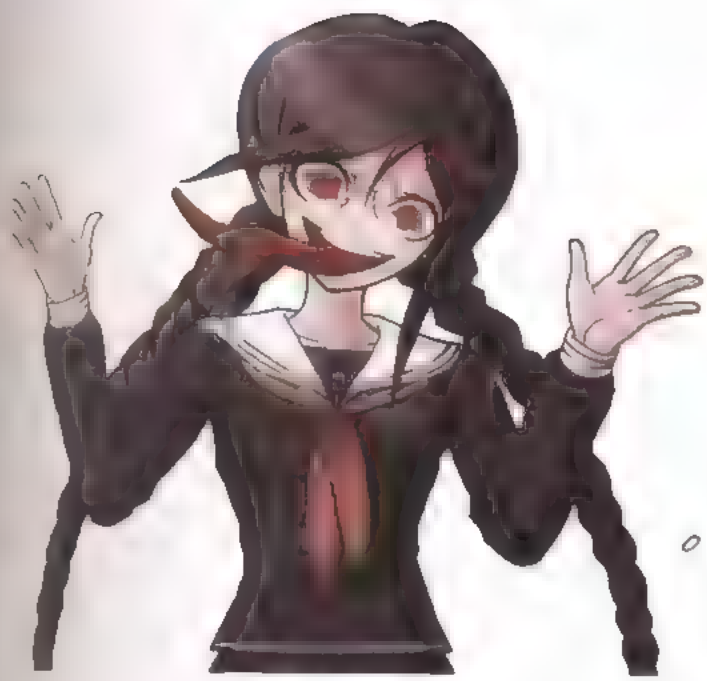
納得 目隠し



納得



迫力



ビク



笑み イテノヲノ



ビク、セク



笑顔 スキヤカ



サ



超高校級の 暴走族

大和田紋土

関東一円を統べる巨大暴走族「尊威慈愛大亜紋土」の2代目総長として君臨する、超高校級の暴走族。崇拝する2歳年上の兄・大亜とともに、地元ではダイヤモンド兄弟として有名である。極悪非道の男を自称するが、実際のところ

ろは義理人情に厚い昔堅気な不良であり、「男の約束」という言葉に弱い。どうやら、兄と交わした約束をなんとしても守ろうと考えているようだ。考えるより行動をモットーとし、覆面肌で面倒見がいい性格。

(A) —

(B) —



パンパル隆の肩には
 実家の股の位置は
 〇 このへん

裏地 2
10-7-12



- ① を襟部分に
- ② を正面から見て左側に
- ③ を正面から見て左腕に

鬼のバツクル



大船田紋土モデレーメン
ト面

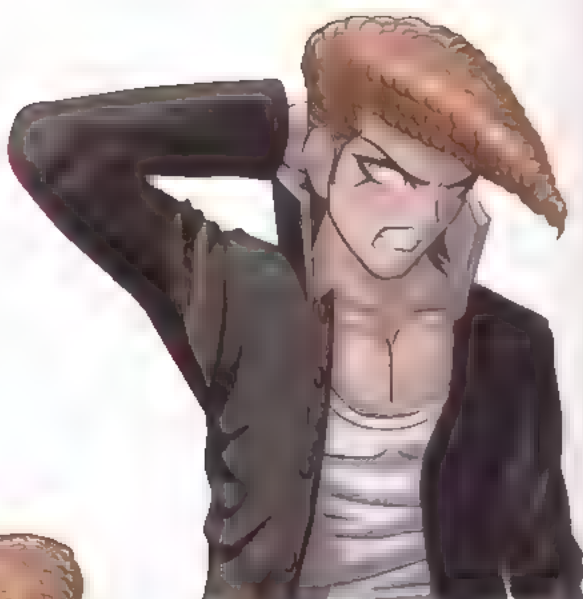


大生親王は神代卷に
大生親王は名を五右衛門と云ふ
君の御名は遠くより来りし
御所の御名は遠くより来りし
御所の御名は遠くより来りし
御所の御名は遠くより来りし





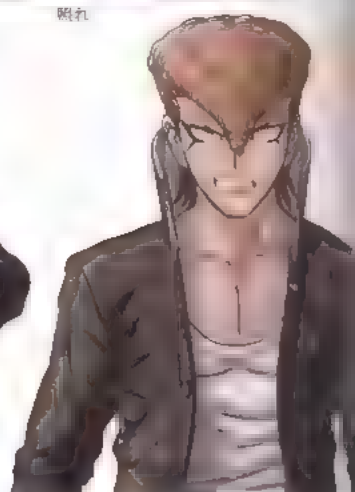
通常



照れ



誇り



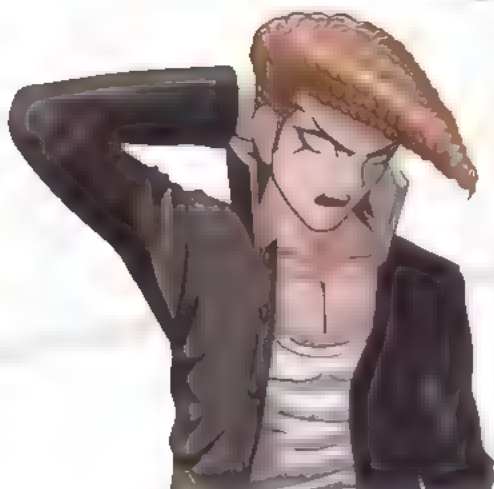
通常 笑



喧嘩上等



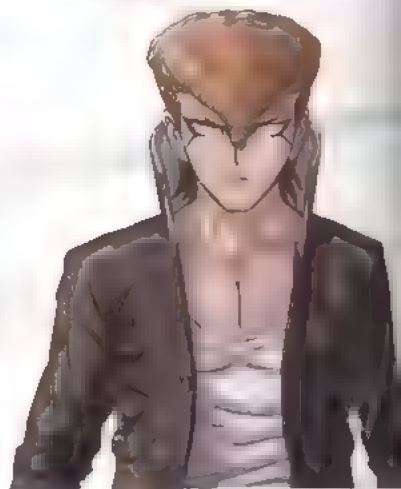
困惑 小



気まずい



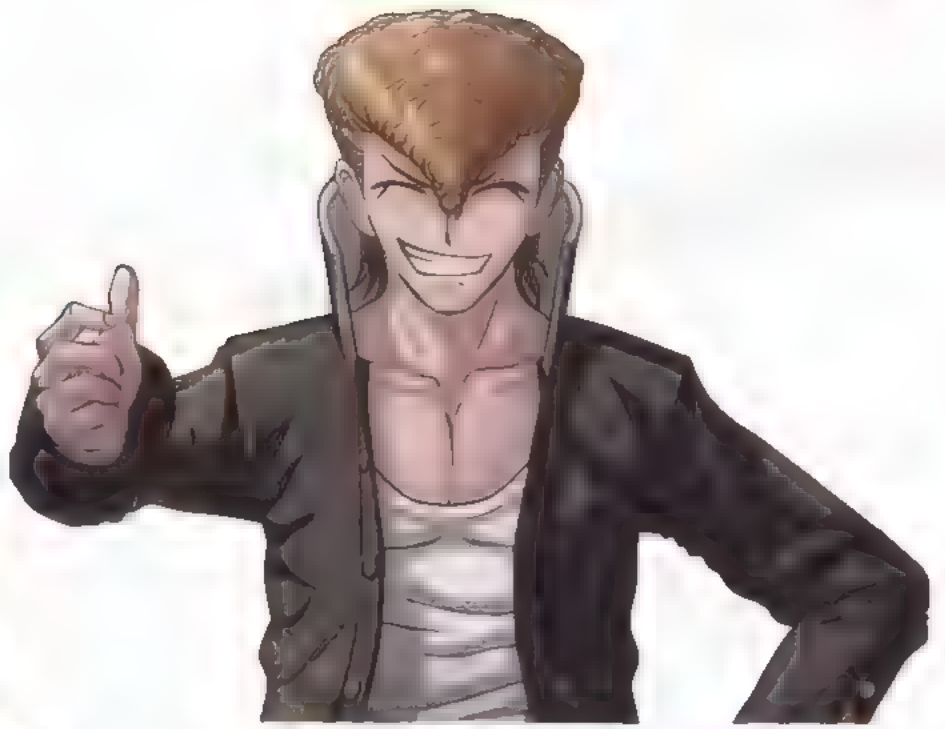
困惑 大



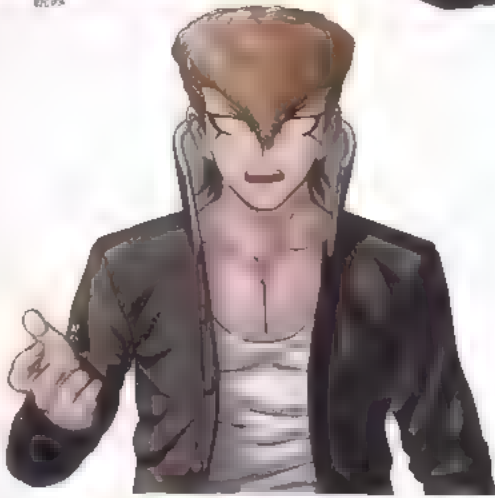
通常 目線背け



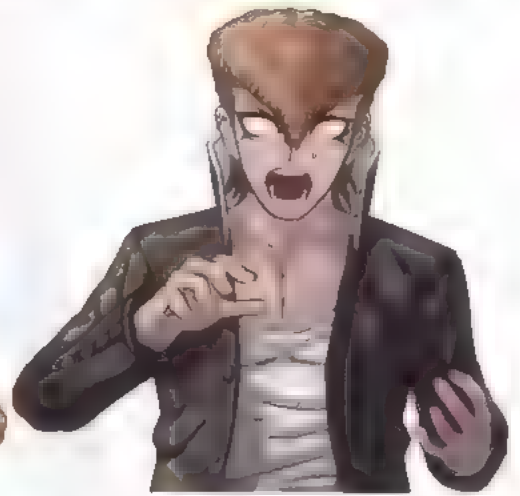
睨み



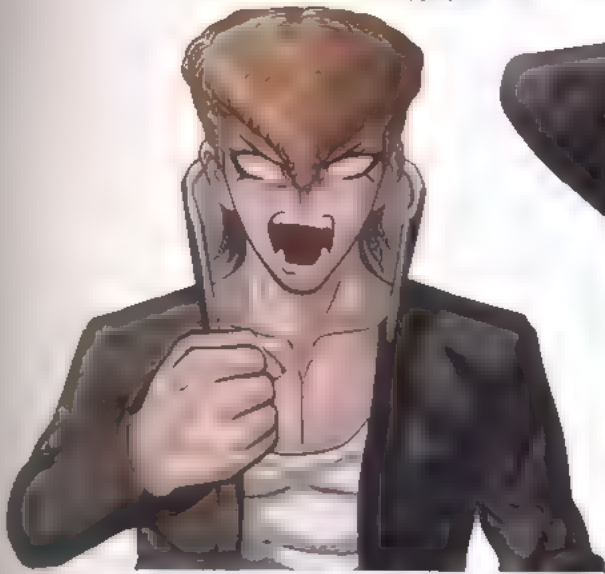
笑顔



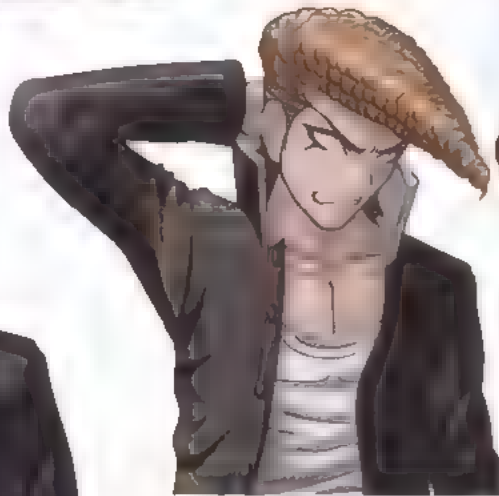
驚き、小



驚き、大



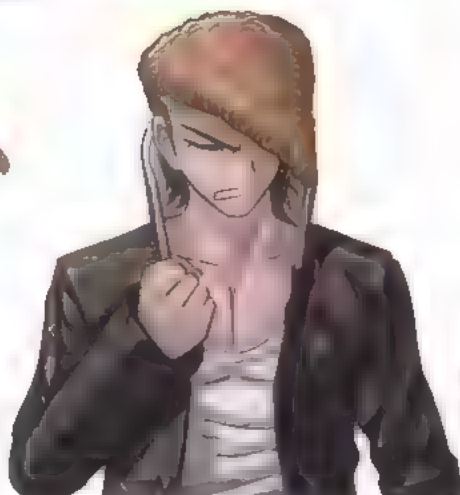
怒鳴り



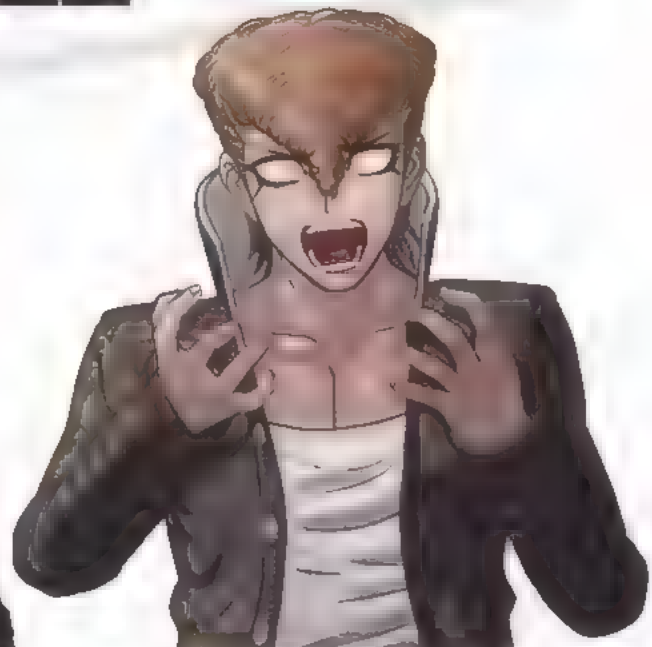
推理



背中向け



倦倦、小



後仰、大



超高校級の格闘家

大神 さくら

300年に渡って武術道場を営む大神一族に生まれ、師である武道家の父の影響で、幼い頃からあらゆる武道を経験してきた。専門は総合格闘技。“オーガ”とあだ名される、地上最強の女子にして超高校級の格闘家だが、彼女

をしても、なお超えなければならない人物がいるという。「乳母車に乗るよりも前に戦いはしめた」という伝説の持ち主である。いかめしい見た目と寡黙な性格から、何もしていなくても周囲に威圧感を与える

モディメーシ
大神さくら



肩+腕の血管を
増やしてしまて
下さ

筋肉は
お詩張
むに
お

大神

大神さくら



揺れて
ゴキリにきき

大神さくら 男入主、ヒルター案



B級

格闘家では無く
スーパーヒーロー
セノー服タイ



ノック
ピクピク
筋肉が
きき



大神さくら 男入主、ヒルター案



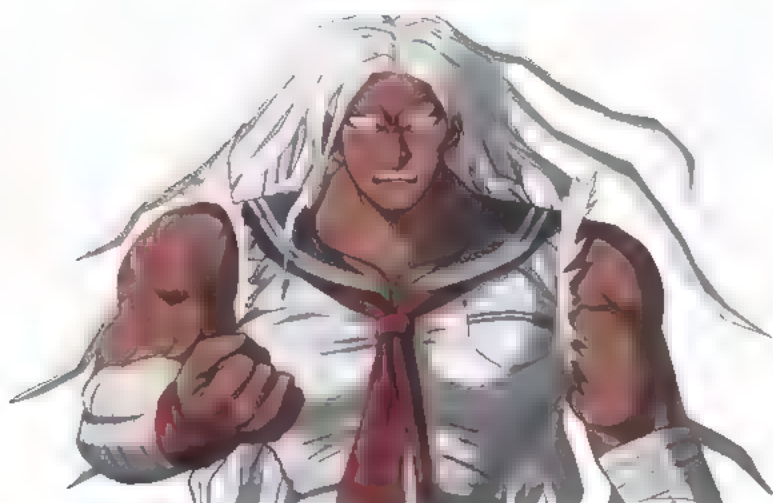
片目閉し



両目閉し



通常



眉間しわ寄せ



見下ろし



横向き



横向き顔ごっち



微笑



背中向け



ルビ



怒り



自信



超高校級のギャンブラー

セレスティア・

ルーデンベルク

超高校級のギャンブラー。小柄でロリータ調の美麗な外見とは裏腹に、強烈な毒舌で周りを追い詰める女王様気質の持ち主だ。ウソとポーカーフェイスの天才で、その才能を活かし、麻雀やポーカーなどのギャンブルでは連戦連勝。彼女との勝負で

全財産を奪い取られ、人生が破綻したギャンブラーも多数存在するという。西洋のお城で召使。を待たせて優雅に暮らしたいという願望をもっている。本名はヤスヒロタエコといい、もちろん日本人だ

セレスティアル
ドレスバルク



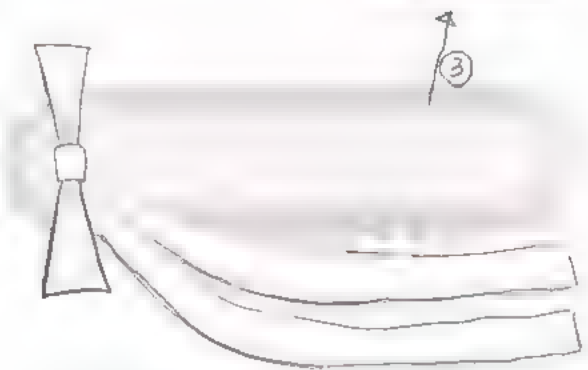
レース①



レース②



レース③



カチューシャは、いんは容して
リボンを逆にも付けて

指輪は
天端の片は
カチューシャ



スピマス
別途資料参照



ネグタイ
デザイン



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.



通常



ご機嫌ナナメ



驚き 小



真剣



困惑 小



推理2



笑顔



にっこり



推理



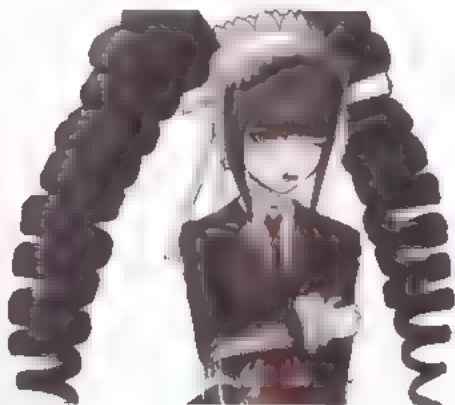
ビキクノ



真剣 白縛正面



ビキクノ2



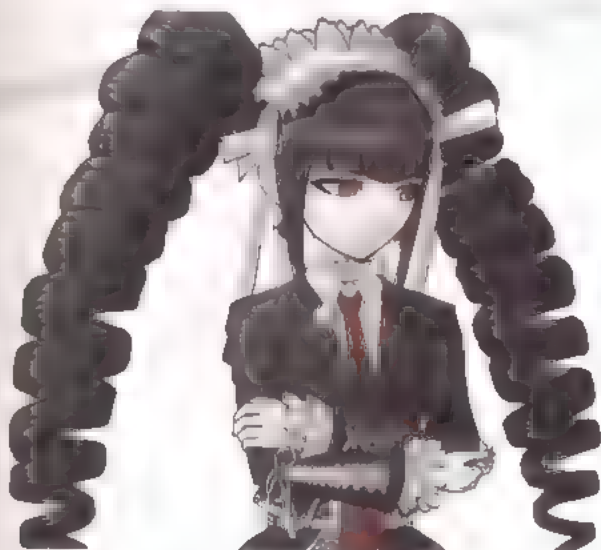
真剣



他ー真剣



マン熊リ



目を伏せ



のけぞー



超高校級の 同人作家

山田 一二三

カリスマ的人気を誇る 超高校級の同人作家
その人気ぶりは、以前在籍していた学校の学園祭で、同人誌1万部を売り上げる偉業を達成したほどである。憂鬱癖があり、現実逃避しがちで、二次元の女子には興味がない。同人

界の常識を広めようと、同級生たちにレクチャーしてまわっている。由芽というスナック菓子とアニメをこよなく愛し、現在は「外道天使」も「ちもちプリンセス」にハマっているようだ。アルターエゴに恋心を抱く。

モダンな感じ
山田三三



バックパックは着脱の必要はありません。
①の位置に何かしらイラストを
入れる予定なのですが まだ設定が
決まらないので とりあえず
空白にしておいて下さい。



山田三三



うしろの髪が
短く、丸く、
顔の周りに
生えている
感じを表現
したい。

顔の輪郭は
丸く、
口は
小さく、
鼻は
太く、
目は
丸く、
眉毛は
短く、
髪は
丸く、
顔の
周りに
生えている
感じを表現
したい。



山田三三
表情イメージ

① 困る

② 困る

③ 驚く



顔の輪郭は
丸く、
口は
小さく、
鼻は
太く、
目は
丸く、
眉毛は
短く、
髪は
丸く、
顔の
周りに
生えている
感じを表現
したい。

顔の輪郭は
丸く、
口は
小さく、
鼻は
太く、
目は
丸く、
眉毛は
短く、
髪は
丸く、
顔の
周りに
生えている
感じを表現
したい。



通常



恬み



得意



考え



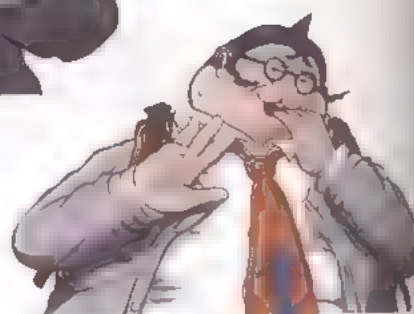
腹巻 大



サ！



困惑 中



困惑



困惑 大



驚き 寸力



驚き 小



偷心



推撑



自及 非附



偷心



怒



突塞



推撑 干



「上气话」



干一



偷心



上



超高校級の 占い師

葉隠 康比呂

カードや水晶などの道具は一切使わず、頭の中にわくインスピレーションによる直感占いを得意とする 超高校級の占い師。その占いは必ず20%の確率で的中し、よく当たるのかとツカビ、ヨータカ 本人いわく「100%当たる

たら占いじゃなくて超能力たへ。オカルト的なものを嫌っている。マイペースで自分勝手な行動ばかりが目立つが、あつげらかんとした天然で憎めない。2年留年しているため、15人のなかでは最年長

モデルイメージ
葉隠 康比呂



襟
ハシモミ

字ランを
羽織った姿

背中
グランド



リスト
ハシモミ

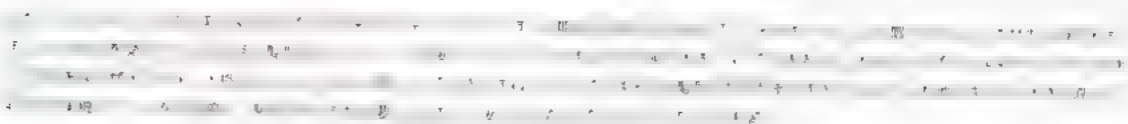
ンカ
ロールアップ

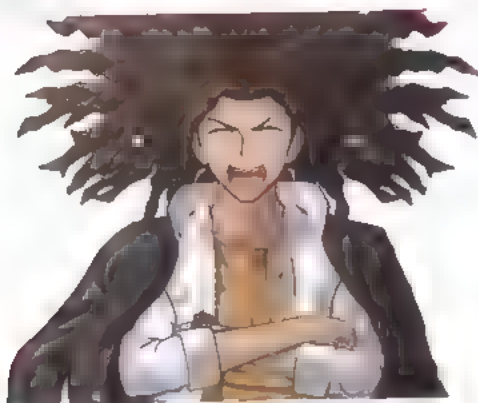
ロールアップ

ぞうり
×外倉登村参照

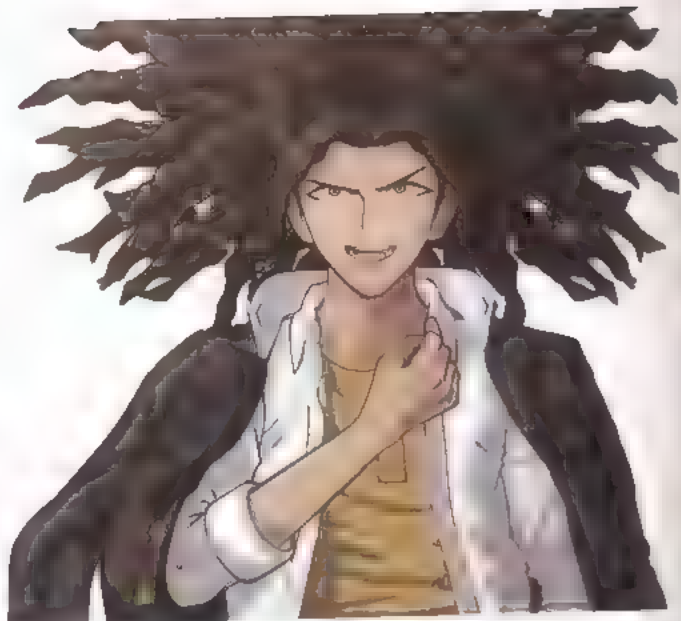
左腕
数珠

実際の
股の高さ

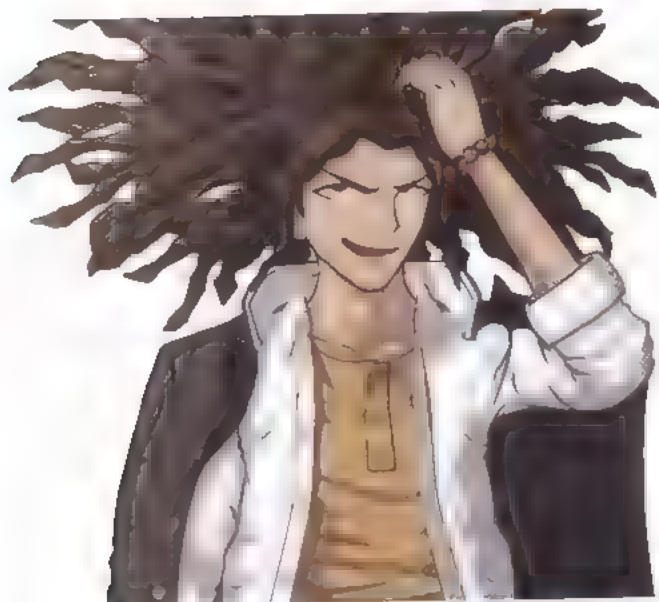




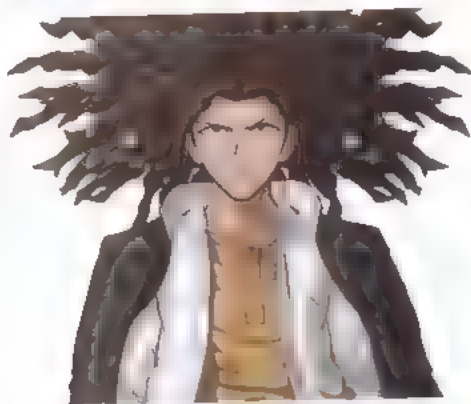
冷静



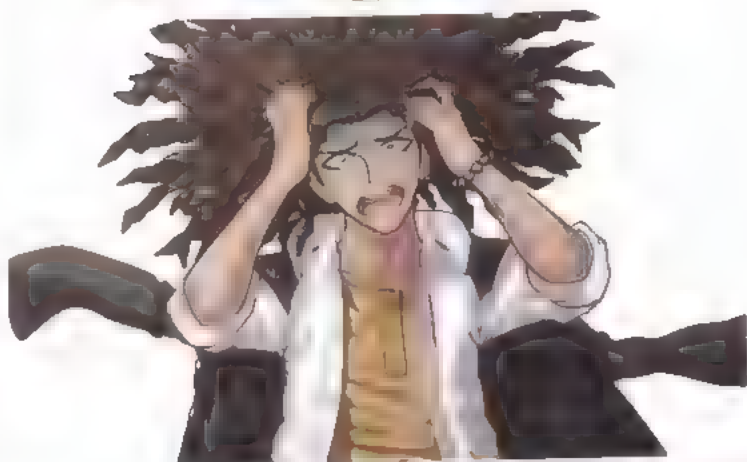
真剣



苦笑



通常



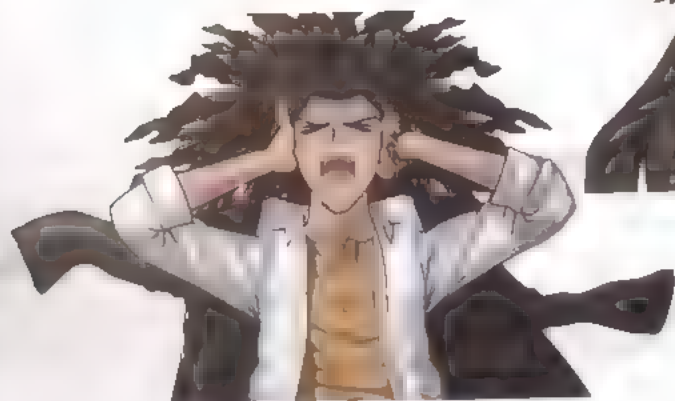
困惑 大



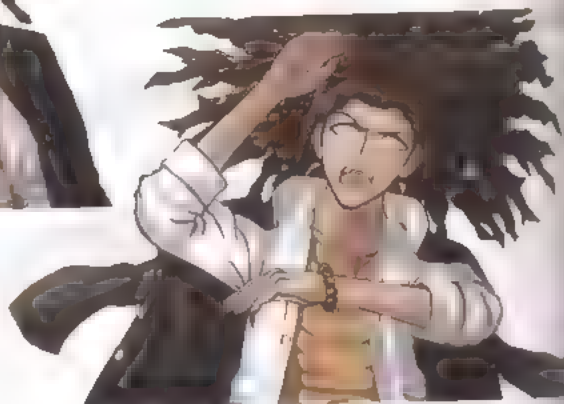
驚き 小



困惑 小



驚き 大



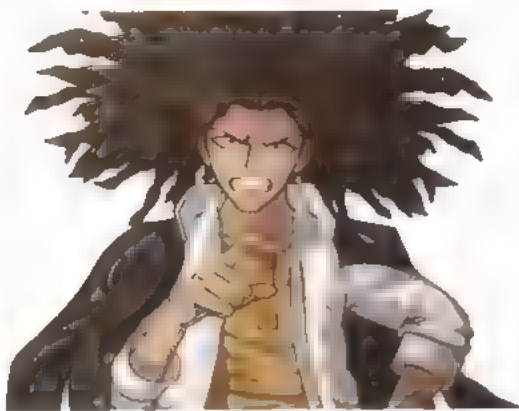
驚き 中



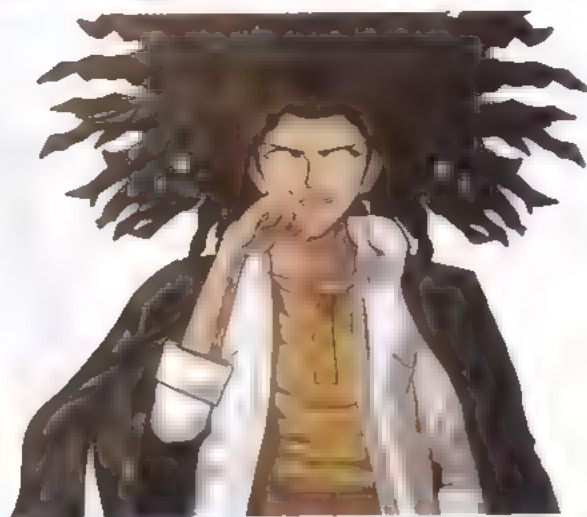
命乞い



弱気



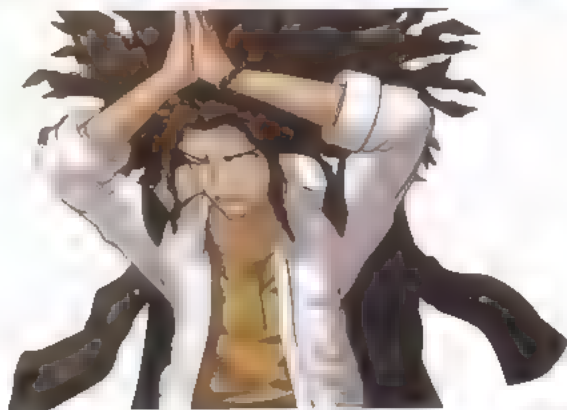
怒り



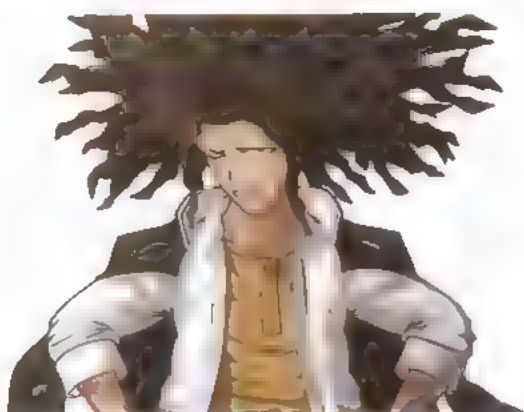
^^



迫及



命乞い(弱)



呆れ



推理



超高校級のギャル

江ノ島盾子
(戦刃むくろ)

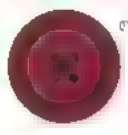
超高校級のギャル・江ノ島盾子を襲って15人のなかに紛れ込んだ。超高校級の絶望のひとり。その正体は江ノ島盾子の双子の姉、戦刃むくろである。幼少の頃からミリタリーマニアであり、国際的に有名なヨーロッパの傭兵部隊

“フェンリル”で訓練を積んだ、超高校級の軍人。右手の甲に、フェンリルに所属していることを示すタトゥーを入れている。江ノ島とともに、絶望による希望の支配を企んでいたが江ノ島の気まぐれで殺される

江戸島盾子モデルイメージ



① ウサギのヘアゴムでエロイリネン
② ウサギのヘアゴム
そば分す



ボタは、各通の形以て赤にグレイの糸のものを一つづつは縫いこよう。



かなり地味な下着
黒いワレ、カーキのライカ
入るジグザグムネの



ト貧乳

少しは下着が見えろ



黒の毛で、白の毛、白の毛で着てお
て分袖、
ロルリ、
いさ、

江戸島盾子 (戦国時代) 表情イメージ

① うれ

② 怒



顔の表情や口で表現した表情は基本の骨格、造形したものと異なり、グラデーションをかけた感じにして下さい。

③ 悲

④ 悲

⑤ 悲





通常



笑顔



笑い



困惑



写真



怒り 七瀬



推理



真剣



チヤッ



買き



超高校級の
絶望

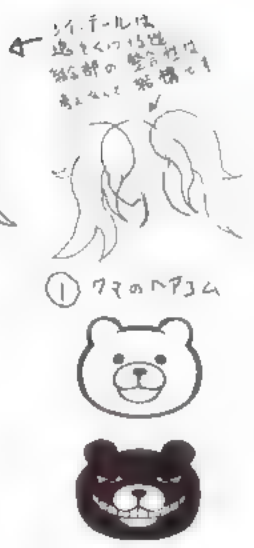
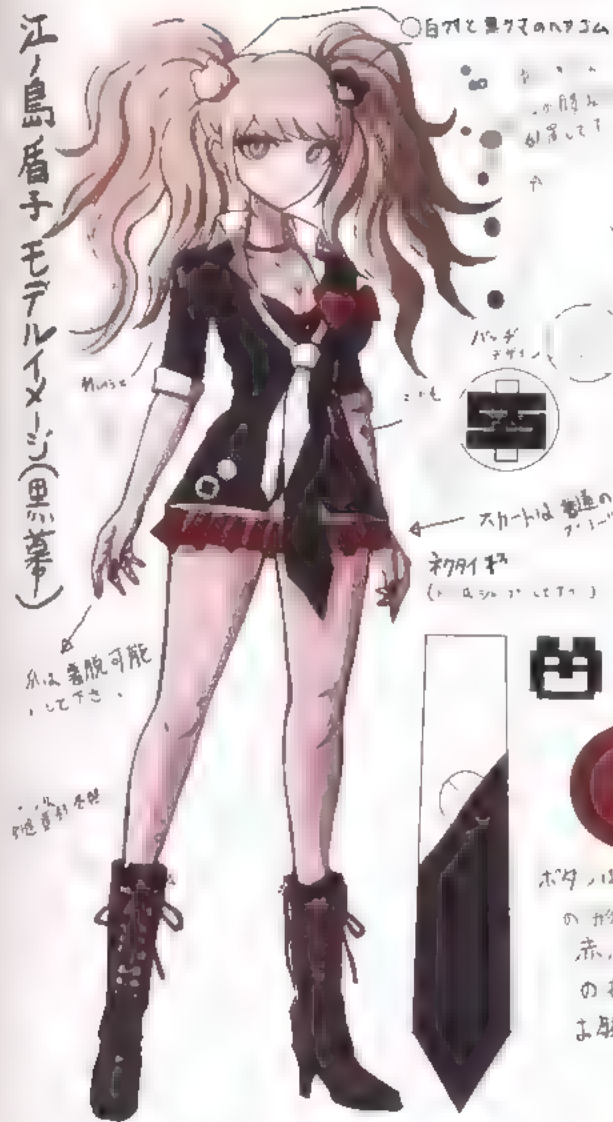
江ノ島盾子（黒幕）

CV: 豊田 佳代

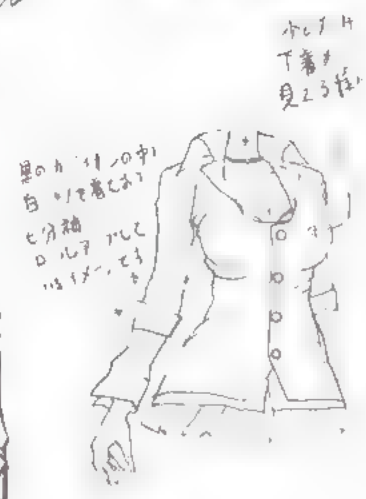
若者のバイブル的ファッション雑誌のカリスマ
記者モデルで女子高生たちのファッション
リーダーである超高校級のキャル。再登壇を
、キミとてろくか。豊多かないと高い好感度を
得ている。ひと情こい性格とタイナマイトホ

アいて男性を翻弄するエロカワ系。とか。そ
の真実の姿は、超高校級の絶望のひとりであ
る。希望か絶望に負ける様子を世界に示した
いと目論んでいる。突は、モノクマを裏で操作
している張本人だ。

江ノ島盾子モデルイメージ(黒い草)



ボタはこく台座
 の形はて
 赤いクレのな
 のものを4つと
 ふんばしる



江ノ島盾子モデルイメージ(黒い草)



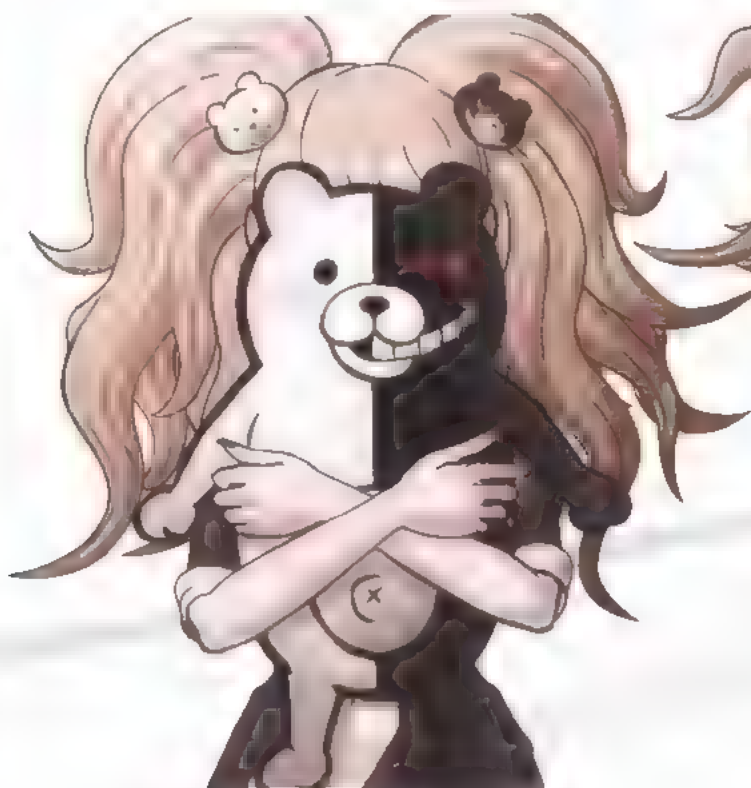
無



ハルナ



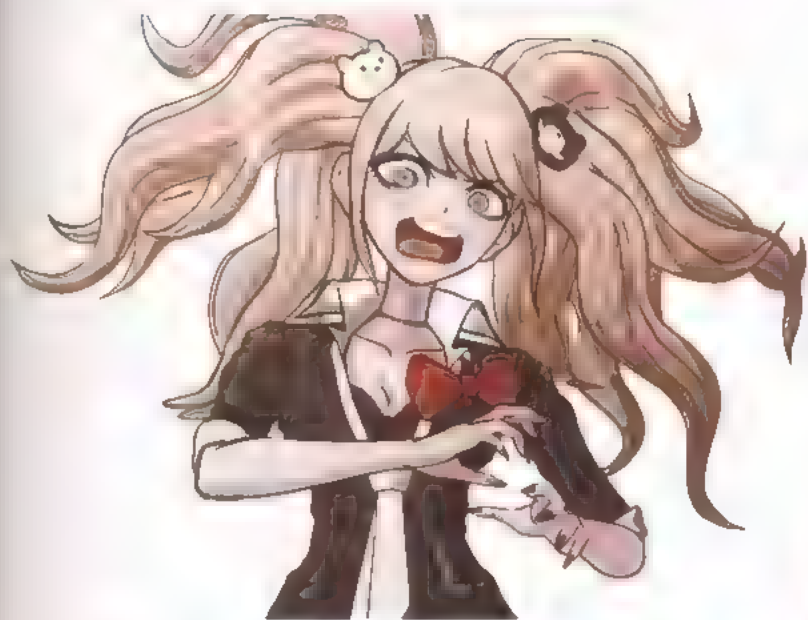
牛野



モクマ



笑顔



素のいそ



メカネ



凶悪



離気



女王



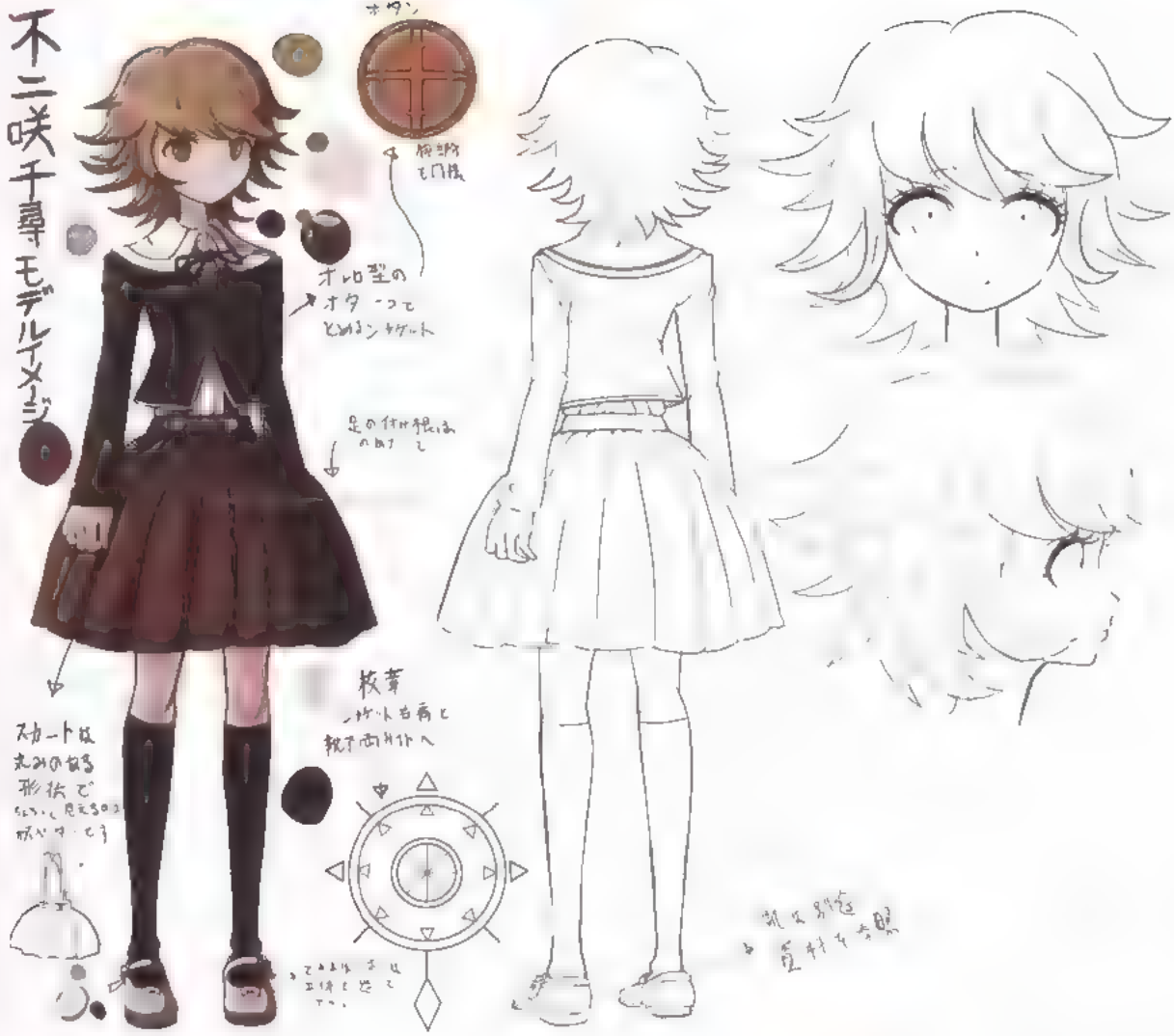
超高校級のプログラマー

本 二 咲 千 尋

中学生はおろか！学生に見間違えうほどのワ
サキを思わせるハ柄な高校生。性格はのんび
りとしたあつり系なカハカとして並は
ずれた才能を持つ超高校級のプログラマ
ー。女を装っているが実際は男性であり

絶望的学園生活の中でそれをカムフラウトし
よつとする強さを獲得する。学園内で発見さ
れたノートパソコンに自分の人格を搭載した人
工知能「アルターエゴ」を築きあげ、自らの死
後も献身的に捜査を助ける

不二咲千尋モデルイメージ



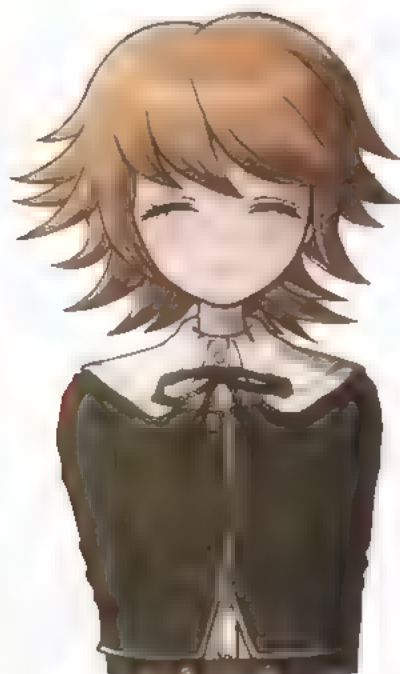
不二咲千尋表情イメージ



表情と髪型のイメージと分るわゆるイメージ、というよりも、あ、まで印象があればいいので、
●おまね、おまね、おまね



通常



下を向



笑顔



困惑



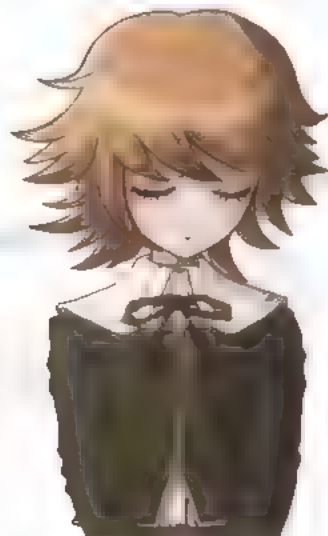
下を向



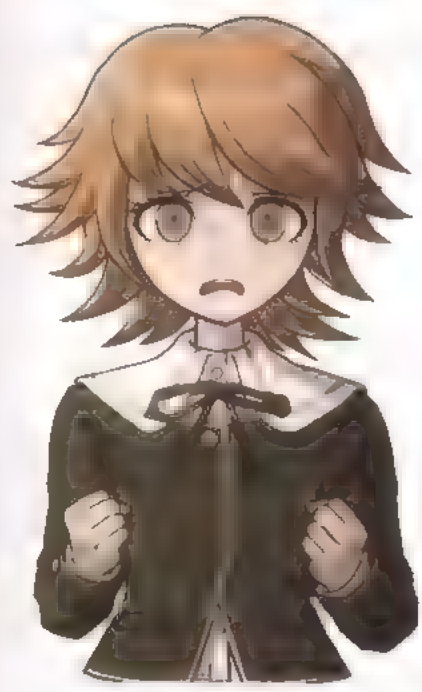
困惑 大



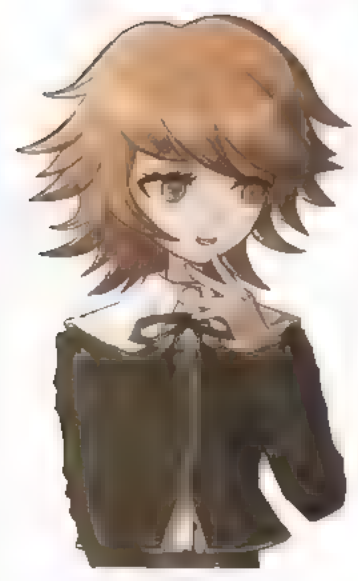
驚き



ふてふて



顔元



真剣



話をする



オロす口



笑顔



予備

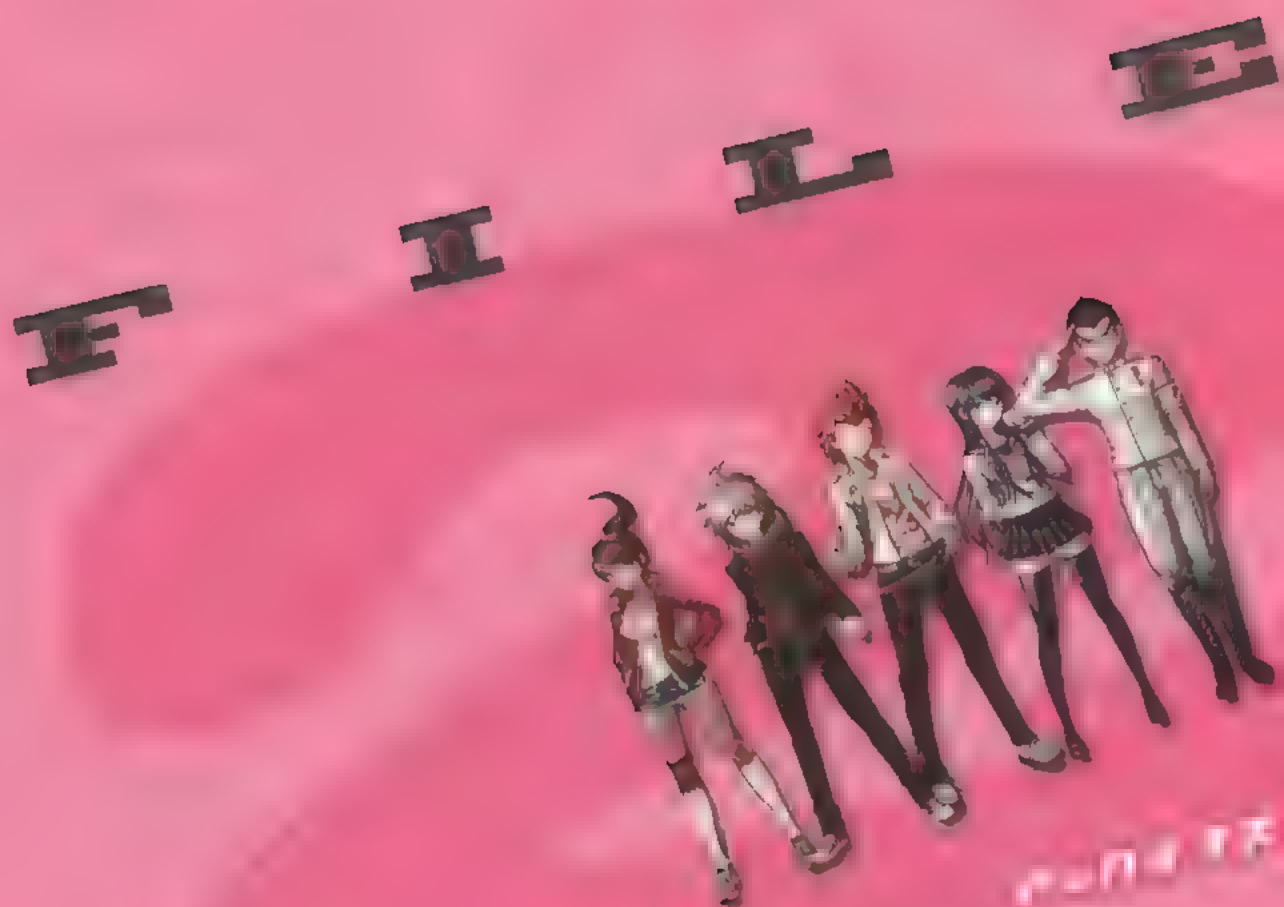


泣き



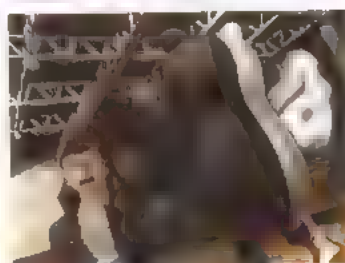
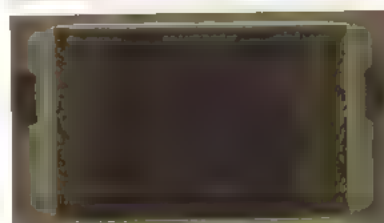
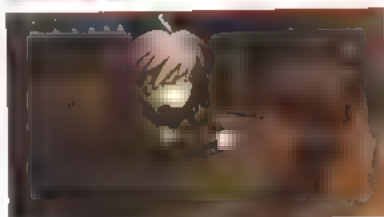
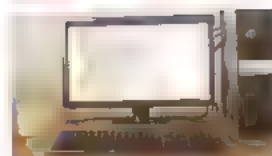
推し

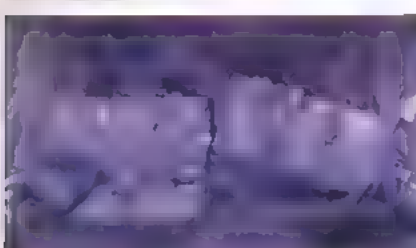
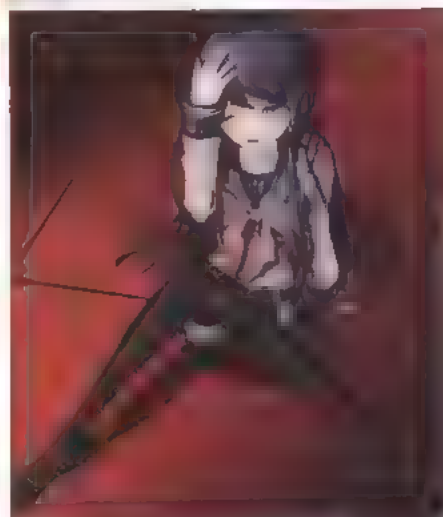


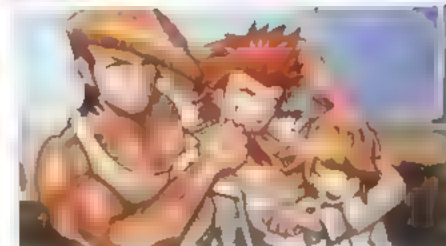
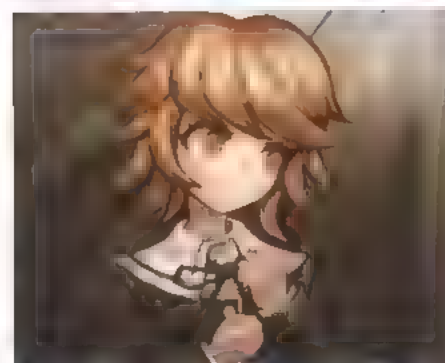
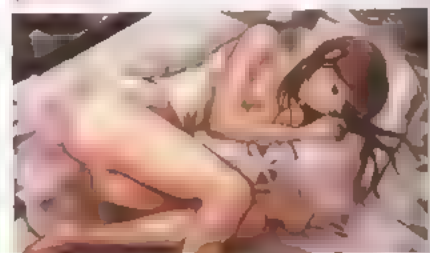
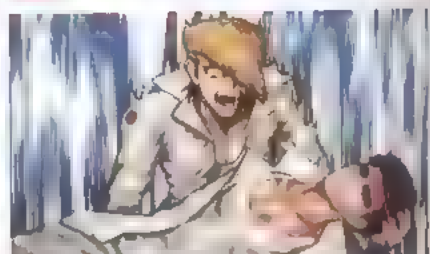
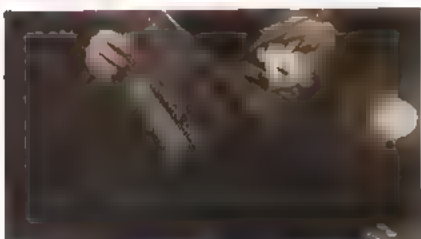


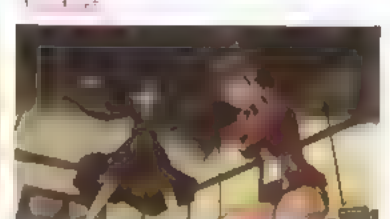
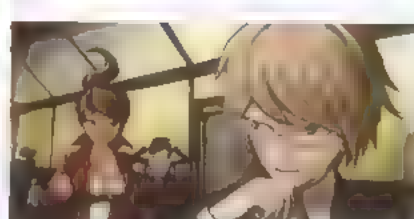
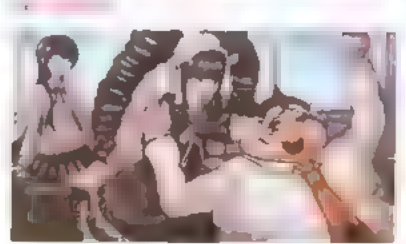
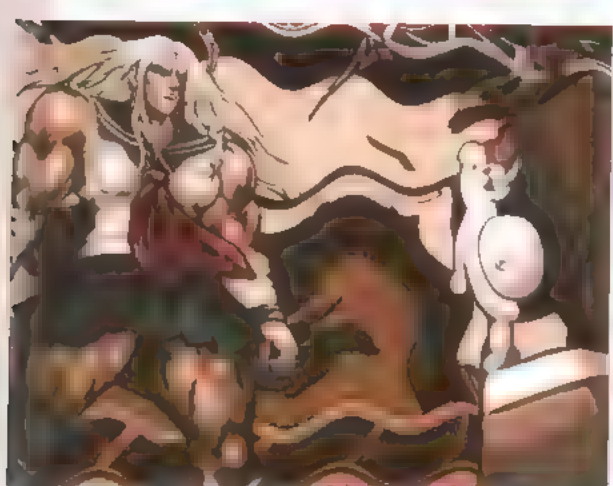
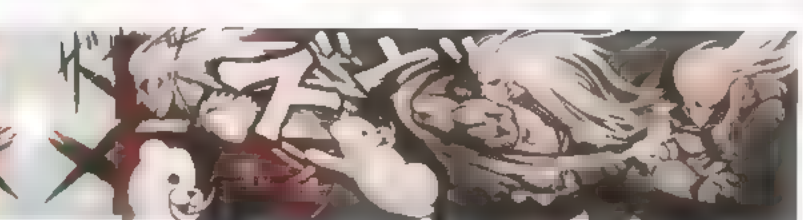
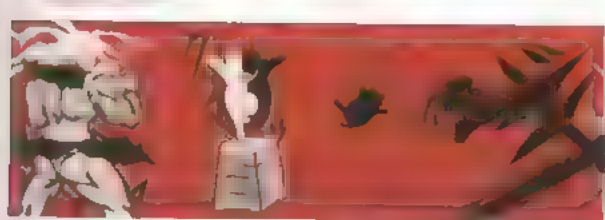
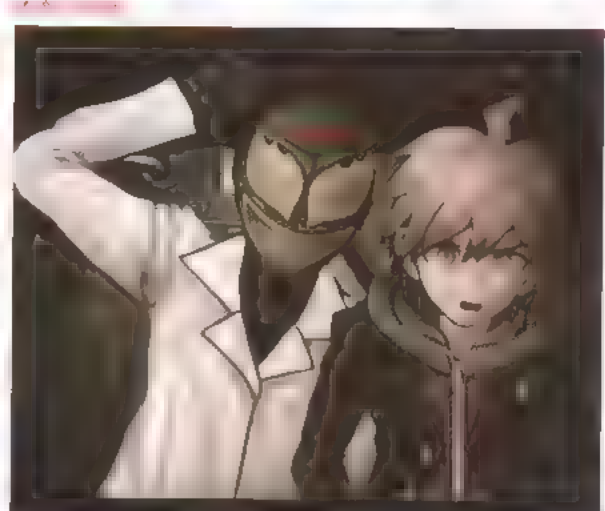
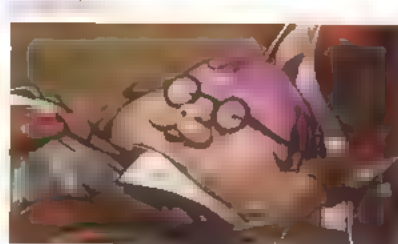


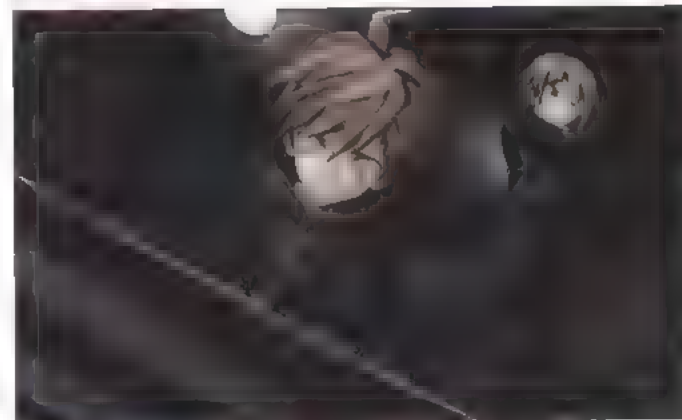
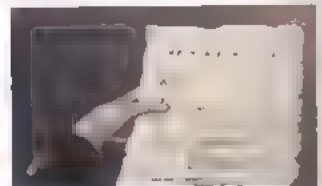
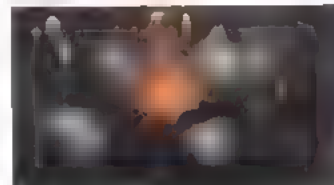
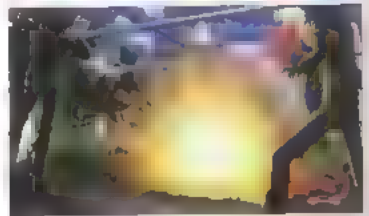
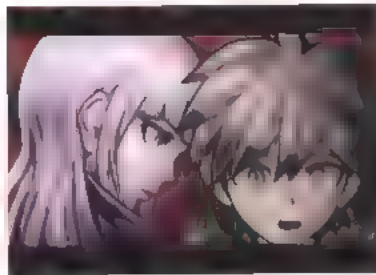
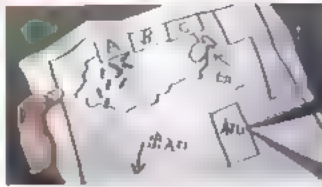
イベント カット

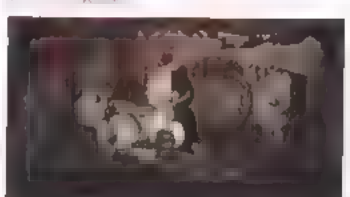
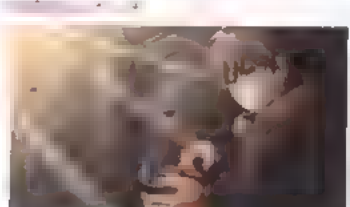
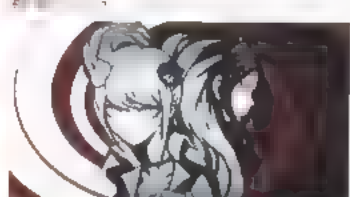
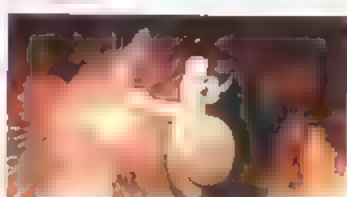
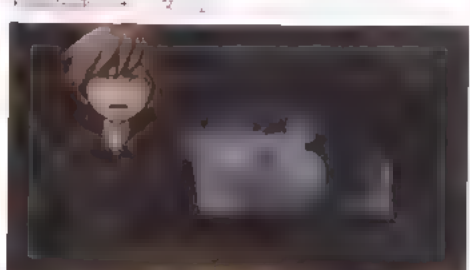
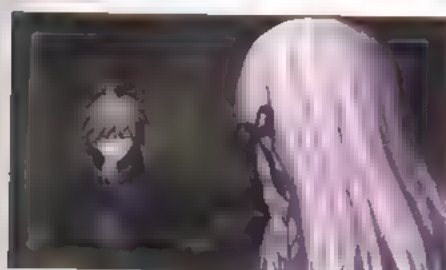
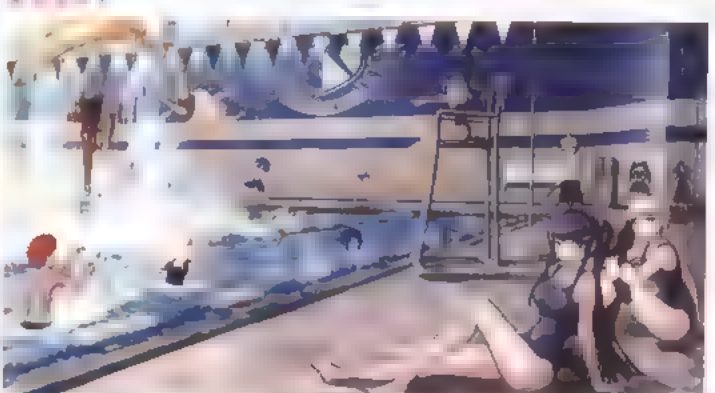
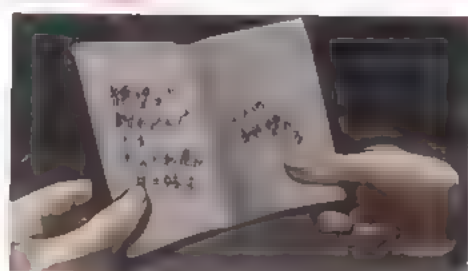
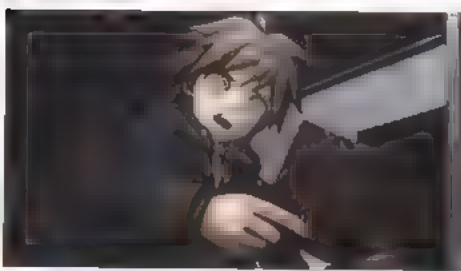














イベント 絵コンテ

イベントシーン制作のために用いた絵コンテ。全体的な流れとともに、各カットの
構図やイメージがひとめでわかるようになっている。また、ズームやスクロールなど
動きについての指示も書き込まれており、実際にモノになったシーンもある

| シーン | 内容 | カメラ | 効果 |
|-----|----|---|--------|
| 041 | | <p>顔は見せない。肩分画上げ。</p> <p>よぎれ</p> | F
背 |
| 042 | | <p>14人全周表示。
画面にカメラスクロール。
さらに画面中、歩つくりと
スクロールしていく。
画面サイズ約1.5倍
キャラはそれぞれレイヤー別</p> | F
背 |
| 043 | | <p>ムービー化。
かなりの引きで4.5m
表情が見えるよう</p> <p>画面にズーム
モノクロ画面
顔のズームはフラッシュ
画面中で。</p> | M
背 |



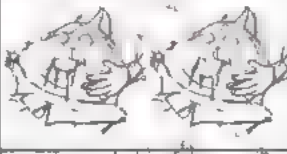
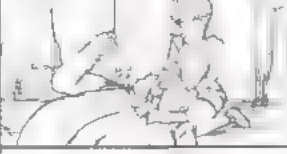

| シーン | 内容 | カメラ | 効果 |
|-----|----|---|--------|
| 044 | | <p>生徒会長の初登場。</p> | 進
F |
| 045 | | <p>生徒会長の初登場。
イベント絵じゃなくて、
メモリーを管理する
それ以外ののでは？</p> | 進
F |
| 046 | | <p>ちよいと暗い。
廊下で主人公とぶつかって
気もちをつく場面をやが。
構図につくってパンアップ。</p> <p>修正</p> <p>自分でパンアップ見バージョン。
アイテムによる時間にするか？</p> | F
背 |

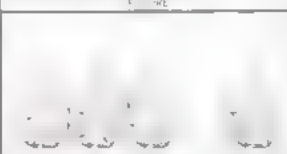
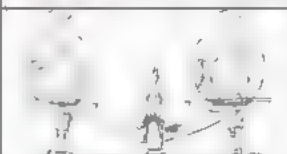


| | |
|--|---|
| | <p>080</p> <p>写真会の会場で撮影する35人。
石丸が一眼手持。</p> <p>進</p> |
| | <p>081</p> <p>写真の中、二人うつかり。
主人公の足と脚の動きと目
くらのパーツ分けはしたい</p> <p>F
背</p> |
| | <p>082</p> <p>主人公の動きの
カメラワークと目</p> <p>背</p> |
| | <p>083</p> <p>上からパンダウ。
動きの連続を及ぼ
その動きの連続に光線にズーム</p> <p>M</p> |
| | <p>084</p> <p>クワダ。
デフォルメキャラによる
写真撮影の描写</p> <p>コ
F</p> |


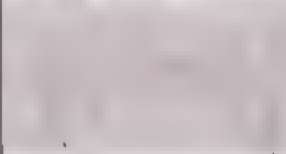


| | |
|--|---|
| | <p>085</p> <p>ズームバック。
1秒でゆっくりと近づいたら
2秒に分ける</p> <p>F</p> |
| | <p>086</p> <p>できれば途中まで
場面の変更はズーム
させたい。</p> <p>背
コ</p> |
| | <p>087</p> <p>まずはライトを照らした
大物トラックの正面と大物映。
フェードでズームと
大物映が入り替わる</p> <p>コ
背</p> |
| | <p>088</p> <p>大物にズーム
その動きとズーム
フェードアウト。
ズームアウトでも良い</p> <p>F</p> |
| | <p>089</p> <p>キャラに上から照れる
アニメが面白い。
時間を使い場面映が
スクロル</p> <p>コ</p> |

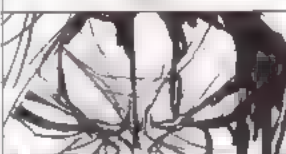




| | |
|--|--|
| | <p>090</p> <p>機材のドアからの動きと正面
撮影がとくにいい。
できれば動きを調整して欲しい
(ドアの動きだけでいいので)</p> <p>F
コ
背</p> |
| | <p>091</p> <p>機材 鳥居 ヤマノ 等
大物映がいろいろしている</p> <p>M
背</p> |
| | <p>092</p> <p>モノクロマがベース取ってある
ページ通り。
その動きがよから
フレームイン。
できればひと足すッ
バクバクって感じで
きて欲しい。</p> <p>背</p> |
| | <p>093</p> <p>乳玉フレームインの
ページ通り
データの持ち方は
写真撮影の描写</p> <p>F</p> |
| | <p>094</p> <p>ボラで描いた感じですが。
キャラにブラーをかけて
動いている感じにさせるか?</p> <p>コ
背</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>095</p> <p>ムービーカメラアクション
4秒連続 (ウノの足音描写、
目のアップ メガネ)
間をゆっくりとズーム</p> <p>M</p> |
| | <p>096</p> <p>ムービーカメラアクション
4秒連続
近景からズームアウト
動きを速くしたら
ゆっくりとパンダウ
少しして石丸の動きにズーム。</p> <p>M</p> |
| | <p>097</p> <p>近景からズームアウト
動きを速くしたら
ゆっくりとパンダウ
少しして石丸の動きにズーム。</p> <p>背</p> |
| | <p>098</p> <p>近景からズームアウト
動きを速くしたら
ゆっくりとパンダウ
少しして石丸の動きにズーム。</p> <p>M</p> |
| | <p>099</p> <p>4秒連続。
動きの描写との切り合い
ズームアウト
山崎のメガネに金がない。</p> <p>背</p> |

| | | | |
|-----|--|--|--------|
| 099 |  | まずはこれが
ベースの一枚絵。 | 背 |
| 100 |  | 77の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | F
背 |
| 101 |  | 山崎の表情に合わせる
山崎の目を開ける。 | 背 |
| 102 |  | 877と場面は一緒
顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | F
背 |
| 103 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | 背 |

| | | | |
|-----|---|---|--------|
| 104 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | 背 |
| 105 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | F
背 |
| 106 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | 背 |
| 107 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | F
背 |

| | | | |
|-----|---|---|--------|
| 109 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | 背 |
| 110 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | M
背 |
| 111 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | F
背 |
| 112 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | F
背 |

| | | | |
|-----|--|---|--------|
| 113 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | 背 |
| 114 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | F
背 |
| 115 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | 背 |
| 116 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | 背 |
| 117 |  | 877の顔白目のアップから
読者のフワッとした
目バックに繋がる動き。 | F
背 |

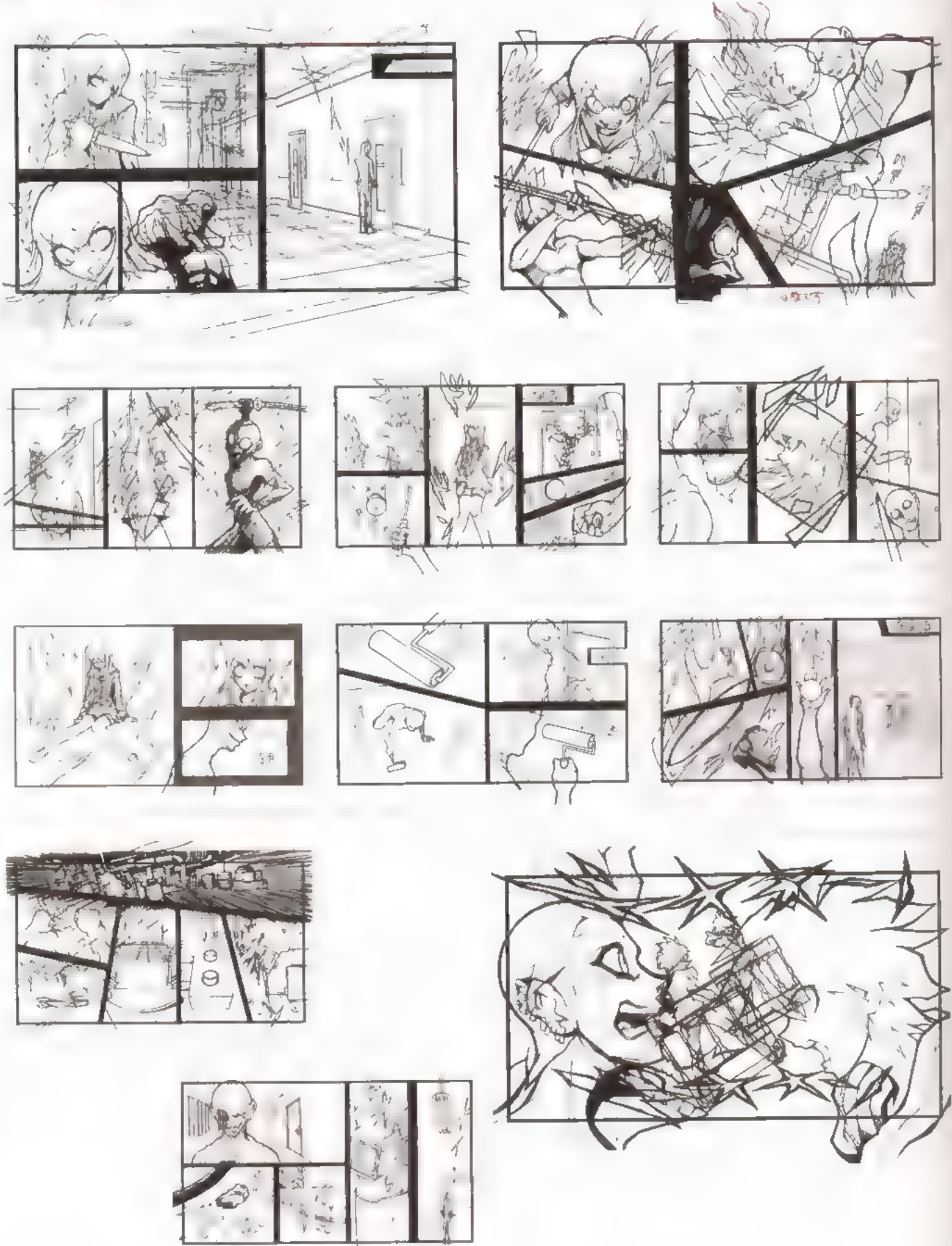


クライマックス 推理原画

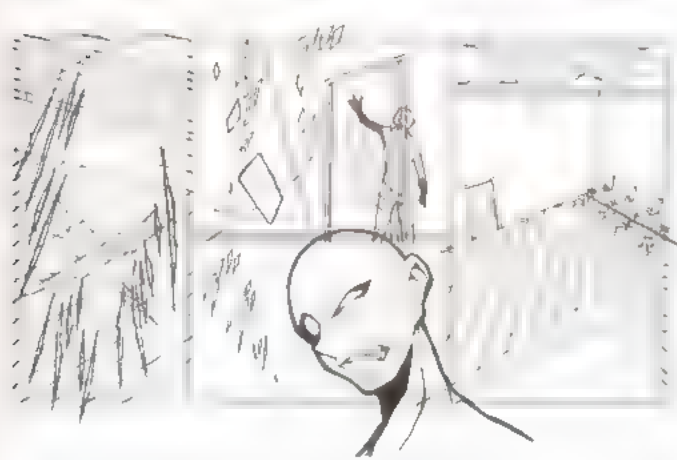
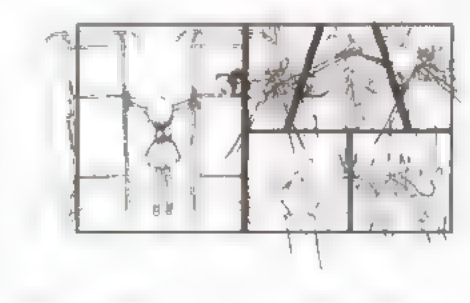
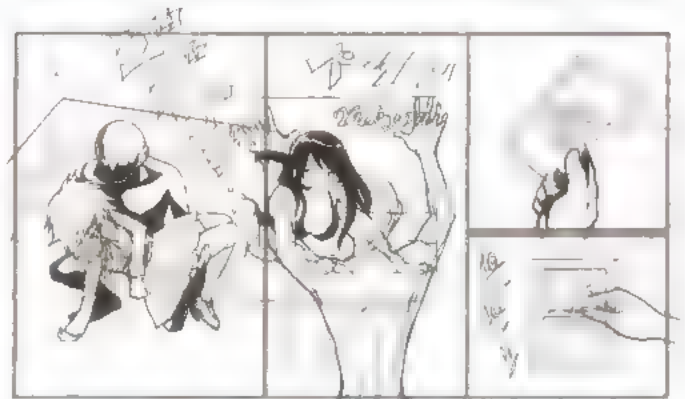
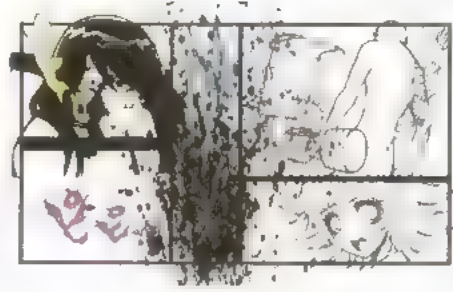
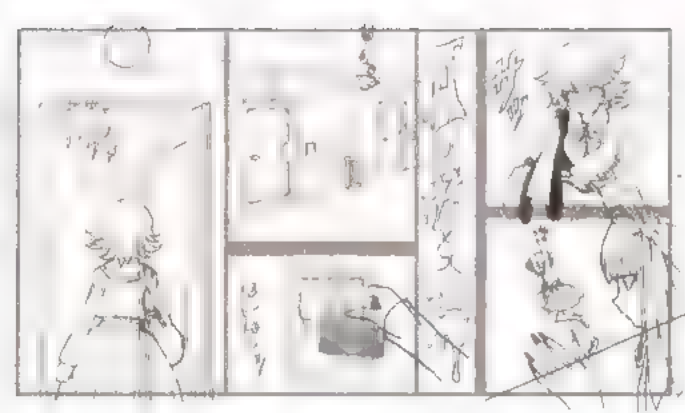
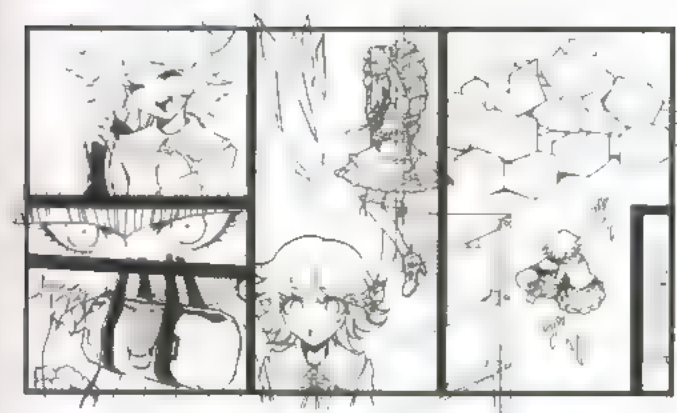
学級裁判の一幕 クライマックス推理 での、事件再現コミックの原画 たえば胸元から顔のパンアップなど 再現時に動きのある絵(

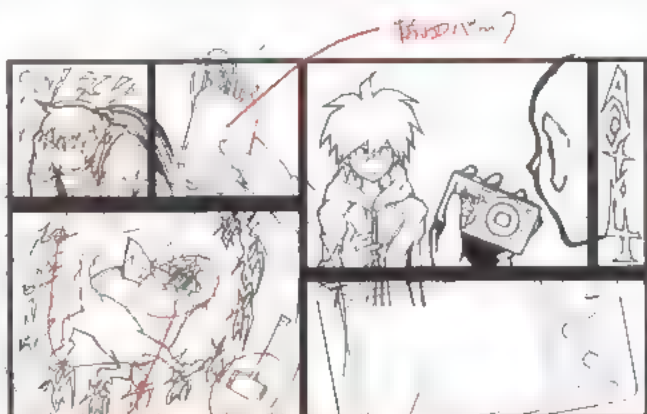
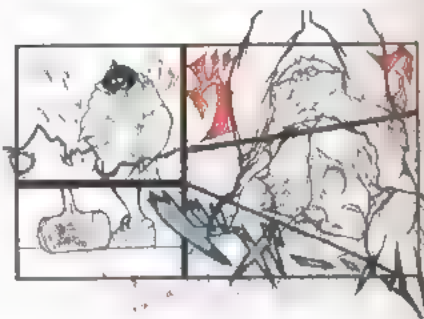
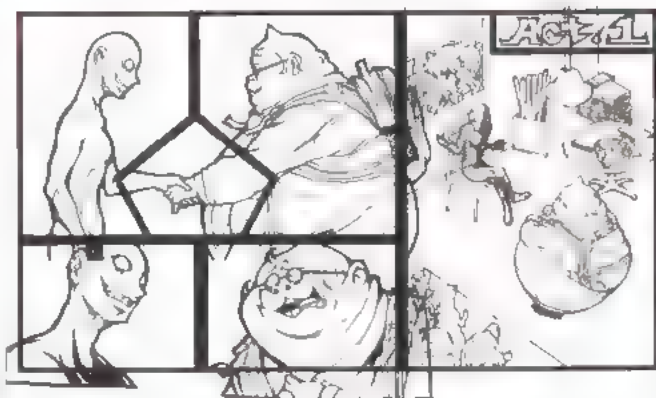
られる、一部の原画には、下書きが残っていたり、指ボ

C

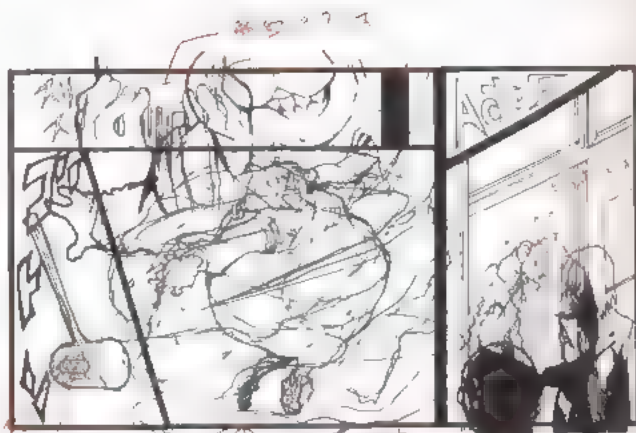


C

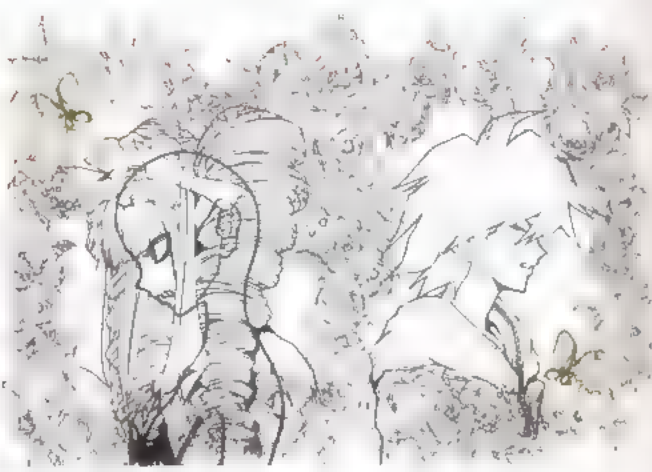
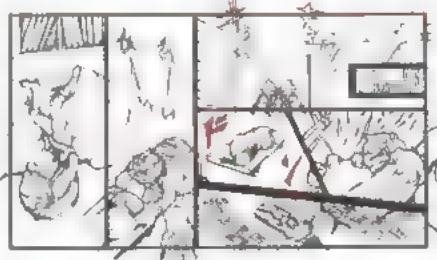




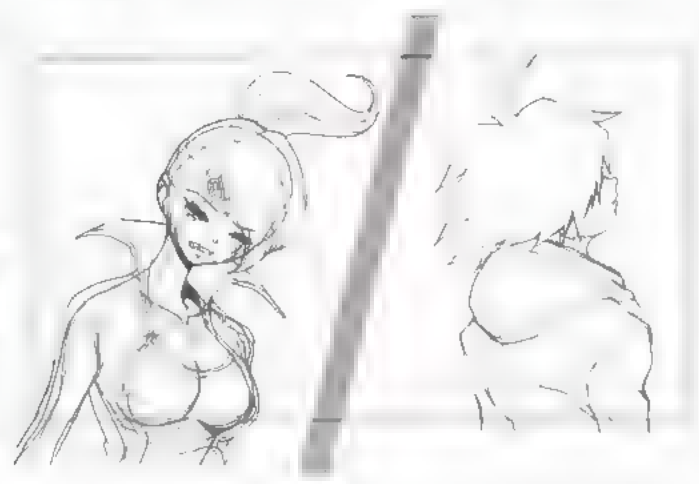
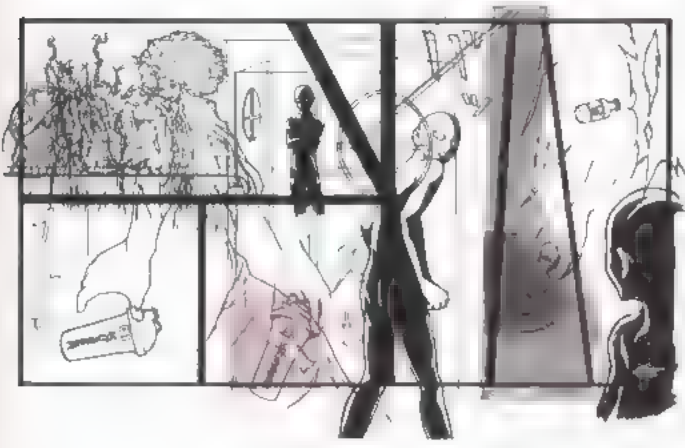
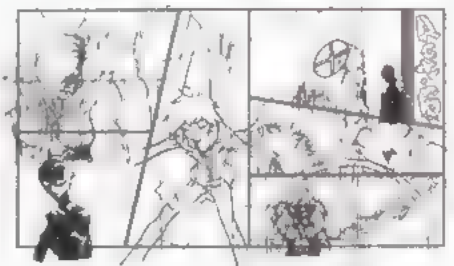
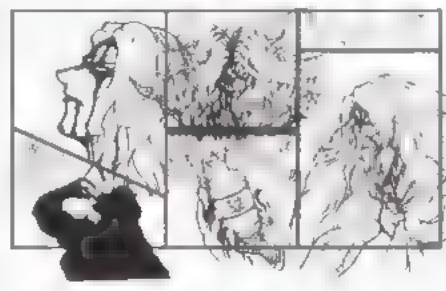
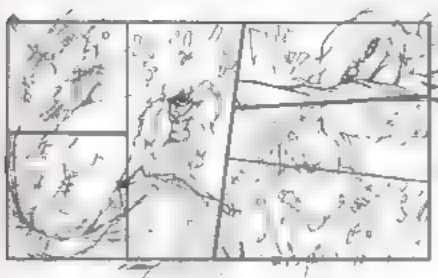
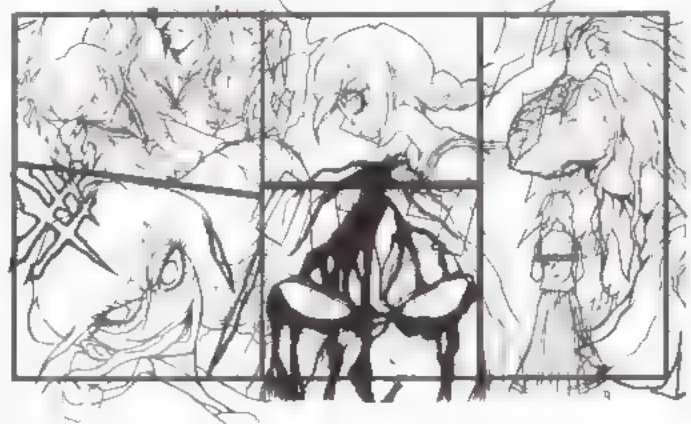
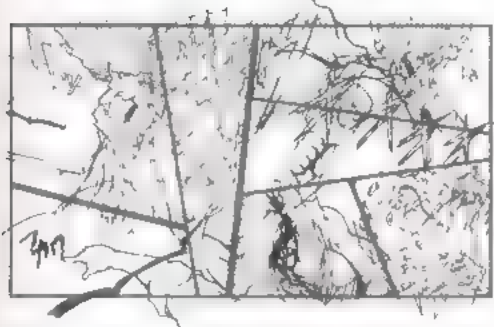
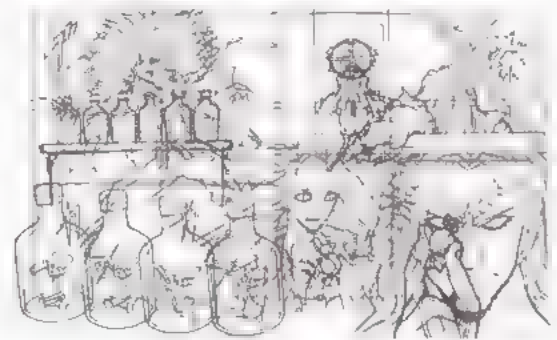
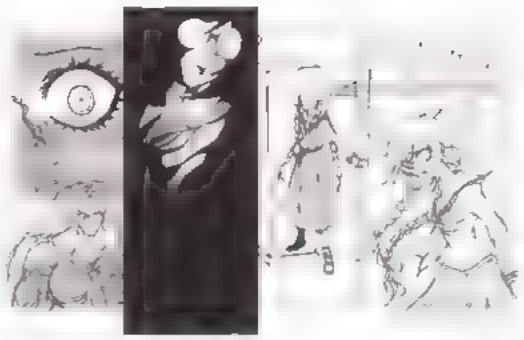
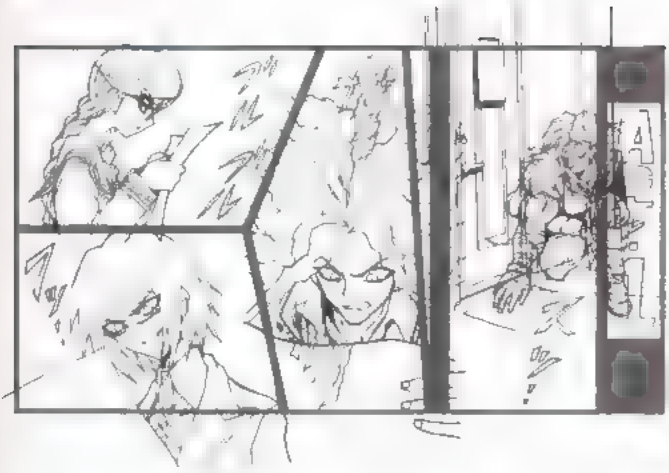
Handwritten notes in red ink below the panels, including the word 'Thunder' and other illegible characters.

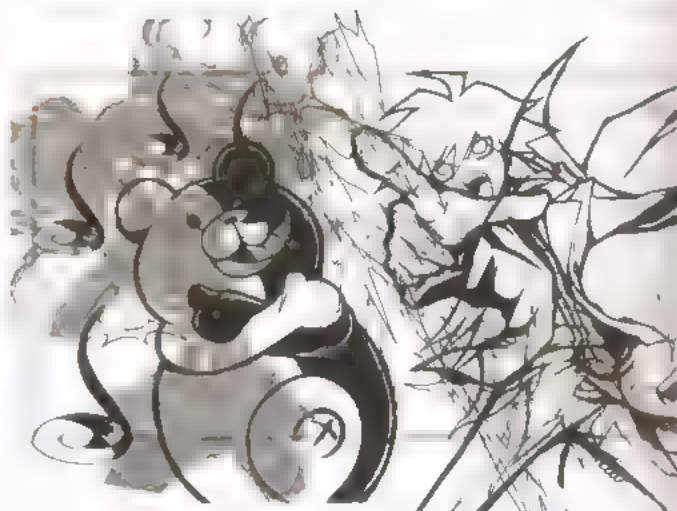
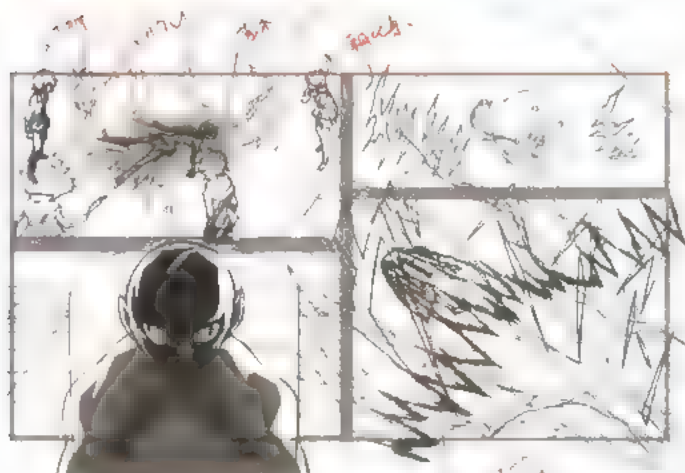
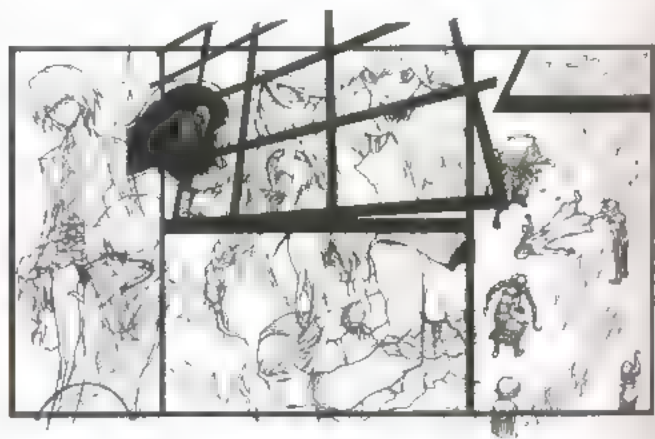
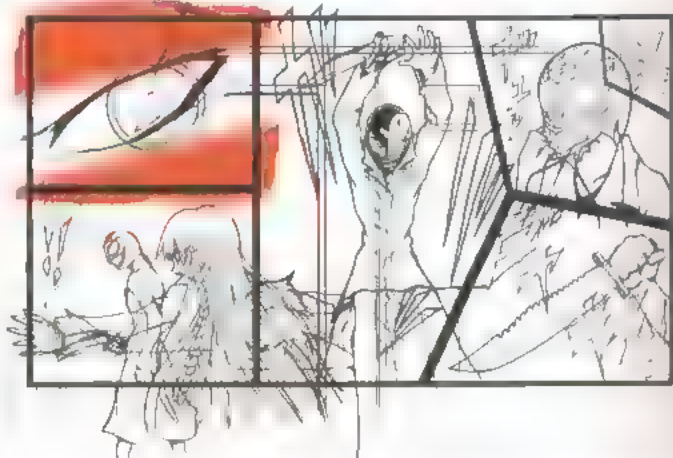
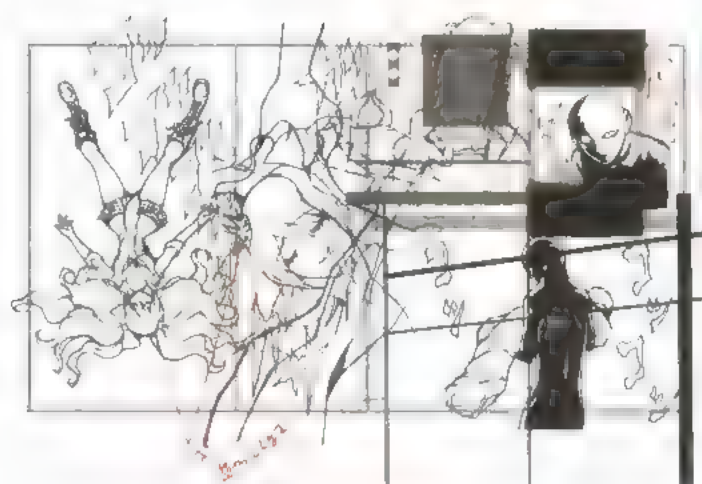
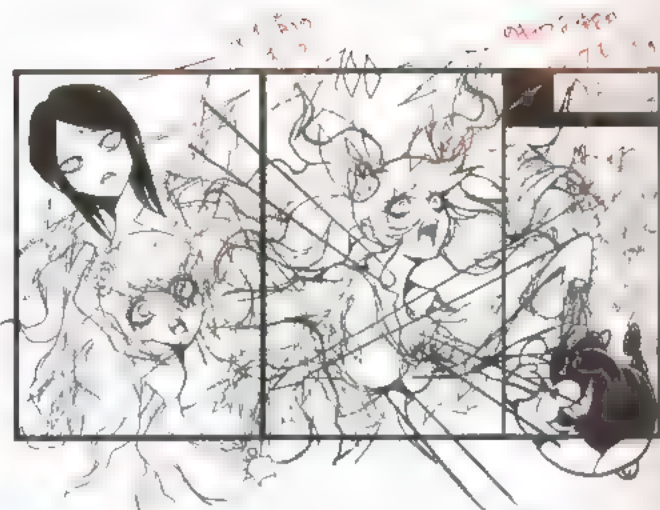
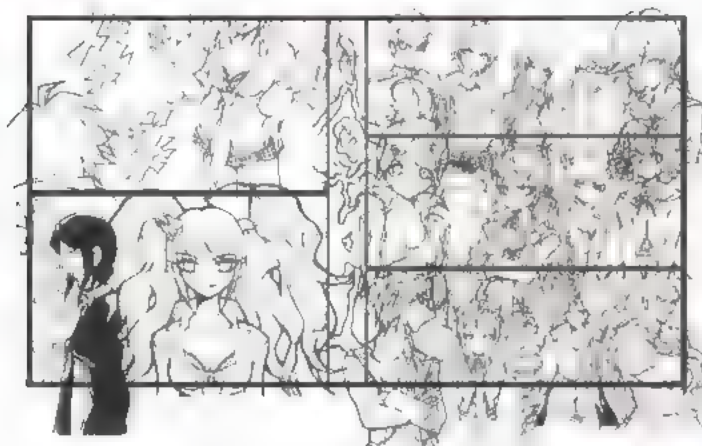


Handwritten notes in red ink below the panels, including the word 'Thunder' and other illegible characters.



C







おしおき ムービー

02

宇宙旅行















学級裁判のたびに執行される、戦慄の“おしおき”。このムービーを担当した中島大氏に、各処刑シーンの見どころや、絶望を生みだす仕掛けなどを語ってもらった。また、実は全キャラクターの分が考案されていたという、お蔵入りのおしおきプロットも公開する。

* おしおきは“テーマパーク”をイメージ *

おしおきムービーを制作するにあたり、“テーマパーク”をコンセプトとしました。“(処刑される)各キャラクターの特性を投影した処刑アトラクション”といったイメージです。

とくに考えたのは、そのキャラクターにとっていちばん絶望的な瞬間を作り出すことです。たとえば、自分にとって愛着のあるものに処刑されてしまうとか。本人の気持ちになれば、これまじやなことではないです。イヤからせいですね

恐怖の演出としては、処刑される瞬間よりも、処刑マシンを認識してから処刑されるまでの間が怖いんです。ゆっくりじわじわ、すごいのがくると怖いんです。

* 全おしおきムービーの解説、そして見どころ *

では順番に、全おしおきムービーを解説しましょう。

0 学園長おしおき 宇宙旅行

プロローグで、モノクマによって最初に処刑される学園長を描いています。教室で処刑マシンの宇宙船に乗せられ、宇宙を旅して落ちてくる、お蔵さきキラキラムービーです。

これはプロローグだけに「ダンガンロンパ」のビジュアル全体の印象を決めてしまうムービーです。当初はもっとグロかったんですけど、サイコでポップな印象にするのに苦労しました。

1 藤田怜恩おしおき「千本ノック」

野球少年である藤田が、野球場の処刑セットで千本ノックを体に受けます。処刑マシンのカトリングピッチングマシンは上下と回転運動により、全方位から打球をヒットさせます。

実は、まだ「ダンガンロンパ」プロジェクトが企画段階のころ、プレゼン用に作った映像です。なので、ほかのムービーと印象が少し違うと思いますが、まだキャラや世界観が固まっていなかったこともあって、マジで処刑してる感じが怖いと思います。

このムービーの完成によって、ビジュアルの“2.5D表現”などがだんだん固まっていきました。3回ほど作り直した、いちばん大変だったムービーです。

2 大和田政士おしおき 猛多変態苦学弟炸弾悪戯

モーターサイクルデスケージと読めます。モチーフは族のバイク、そして暴言話です。サーカスの処刑セットで、バイク、ケージ、バッテリーの各処刑マシンによっておしおきされます。

処刑の最終工程では、化学反応によって大和田の脂肪分はバッテリーに、それ以外はプラスチックになります。バイクは生物ではないので反応が起こりません。その後、バッテリーはモノクマがパンケーキに塗って食べちゃうので、生物室の死体安置所にはプラスチックの箱のみが入っています。

いろいろな意味で、もっともサイコポップなムービーです。頭が悪そうなバイクのデザインや、バッテリーのパッケージなどに、とくにこだわりました

3 セレスティア・ルーデンベルクおしおき「ベルサイユ盛火あぶり魔女狩り仕立て」

火事が起きたので消しに行ったら襲っちゃった、という処刑です。

処刑セットは舞台、処刑マシンは消防車。

セレスはマリー・アントワネットのような人物に憧れているため、興しで処刑されることはむしろ本望なのかもしれません。それだとモノクマ的に“絶望”が足りないんで、消防車による展開を考えました。ゴシックな雰囲気作りと、炎の表現に苦労しました

4 アルターエゴおしおき ショベルの達人

世の中には、ショベルカーで針の穴に糸を通すような達人がいます。そういった職人の技を駆使して、工事現場でショベルカーを処刑マシンに、アルターエゴを丸いオブジェに変えてみました。

恐らくプレイヤーがもっとも怒りを感じる処刑だと思っています。パンフンがだんだん壊れていく表現がたいへんでした。

5 苗木誠 霧切響子おしおき 補習

これは学級的なるものに、じわじわ追い詰められる処刑です。モノクマ先生と授業に動みつつ、長大な教室を、処刑マシンのプレス機のあるところまでゆっくりと移動していきます。苗木(霧切)は拘束されてはいませんが、授業中の吸縛により立ち上がることができません。このムービーでは小物にこだわりました。どこでも授業ができる教卓カーや机、プレス機など、PSPではわかりにくいですが、かなり細部まで作り込んでいます

6 江ノ島盾子おしおき 超高校級の絶望的おしおき

別名“江ノ島盾子全部入り”です。いままで登場したすべての処刑セット、すべての処刑マシンが使われています

江ノ島にとって処刑はすごく楽しい事のように。ただし江ノ島は飽きっぽい。ラスト一回、真顔になるのは、処刑に飽きた顔です。江ノ島のビュアな笑顔にはこだわっています。

* 実はもっとグロかった!? ポツになった処刑 *

制作費的なものとしては、学園長のおしおきに使われる処刑マシンは、初期のイメージでは宇宙船ではなく、処刑器具のアイアンメイデンだったんです。これに食われるシーンがとてグロく、ポツって今のデザインになりました。

もうひとつ、桑田の処刑も初期のイメージでは軟球ではなく、実弾が使われていました。グロイというが、普通なのでポツになりました。

そして江ノ島の処刑。初期のイメージではもっと壮大なものを考えていました。すべての処刑マシンをピタゴラススイッチでつなぎまして、そこに江ノ島を渡し、ワンカットで追いまくるというライブ感のあるものでした。ただ、制作時間が足りなくて、現在のものとなりました。

最後にプレイヤーのみなさんへ。処刑ムービーのたびに心が折れまくるゲームですが、最後までプレイしてくれてありがとうございます。



本当は全員処刑されていた!?

使われなかったキャラクター別おしおき案

◆「石丸清多夏処刑 石丸清多夏首相就任パレード」

豪華なパレード。群衆が「石丸首相万歳!」のプラカードを持っている。石丸は車の上から民衆の声援に、応えている。次の瞬間 スナイパーライフルで狙撃される石丸。ライフルを手に立ち去るモノクマは、太い眉毛、黒髪をくわえ、伝説の戦士のよう

◆「十神白夜処刑 人間失格」

奈落へと落ちていく十神は大きな石、塔の中に落ちる。出てくると、そこは西洋の街並みを模したセット。汚れた浮浪者のようになってしまった十神は、小学生風のモノクマ集団に石を投げられる。必死に逃げると、セツは舞台の隅に、回廊、雪の街並みに寒さと痛みで震えながら、惨めに口から血を吐いて息絶える

◆「山田一二三処刑 ぶー子あやうし! 大怪獣襲来」

巨大なモノクマが襲っている。うろたえる山田。すると空から、プリンスぶー子が飛来してくる。巨大モノクマと戦い、始めのうちは山田は、巨大モノクマとぶー子の戦いの板挟みに、両方から殴られる。最後にぶー子と巨大モノクマの必殺ビームの両方を食らって死す

◆「霧切響子処刑 クイズ! 3割の確率で聞きました!」

クイズ番組のようなセット。奥にABCと書かれた3つの扉。「3分の1の確率で処刑」! 霧切はAの扉に入ろうとするものの、扉に足が生え、走って逃げてしまう。Bの扉も走って逃げてしまう。立ち止まるCの扉。霧切はいや、やと首を振っている。扉から口のようなものが現れ、バクリと食われてしまう

◆「霧切さやか処刑 霧切さやかファイナルステージ」

巨大なトラバサミになっている舞台の上で完璧なステージを探索。ステーションの右端、緑点パネルがある。1点、2点とランプが下から順に点灯していく。20点で合格か合格ライン。進もうとするとモノクマがランプを壊し、見事不合格と同時にトラバサミが閉じ、処刑END

◆「朝日奈葉処刑 ウォーター・イリュージョン・ショー」

アールの水槽の中にいる朝日奈。水槽の上には手品師風のモノクマ。モノクマがスネキを振ると、水槽、幕が下りる。トラムロールの横で幕が上がると、水槽にはサメの大群が。驚く朝日奈。またもトラムロールで水槽、幕。次に幕が上がったとき、朝日奈の姿はない。手品成功で拍手が起きる。自慢げなモノクマ

◆「霧切 冬子処刑 はじめてのイタズラなチュウ」

霧切、暗闇、放り出される霧切。遠くに立っている十神の元に走る霧切。十神、飛びつこうとした瞬間、2人の間に巨大なローラーが出現。逃げようとするも、時すでに遅し。霧切はローラーに巻き込まれ、べらべらの紙になる

◆「大神さくら処刑 銀河まるごと組大戦」

荒野に立つ大神。その周辺にいる人々銃弾や戦士、気を振る宇宙人やらが現れる。大神は次々と敵を蹴散らしていくが、それでも、どんどん現れる。やがて、ぎゅうぎゅう詰まりになり、敵の中に埋もれるようにして圧死

◆「不二咲千尋処刑 スーパー・不二咲・ブラザーズ」

周囲がファミコンのような8bit、16bit。横スクロールアクションのような画面を走り出す不二咲。不二咲はトのキャラクター。がんばって進もうとするが、ドットモノクマの大群が押し寄せ、ドットの不二咲が弾け飛んで終了

Web限定

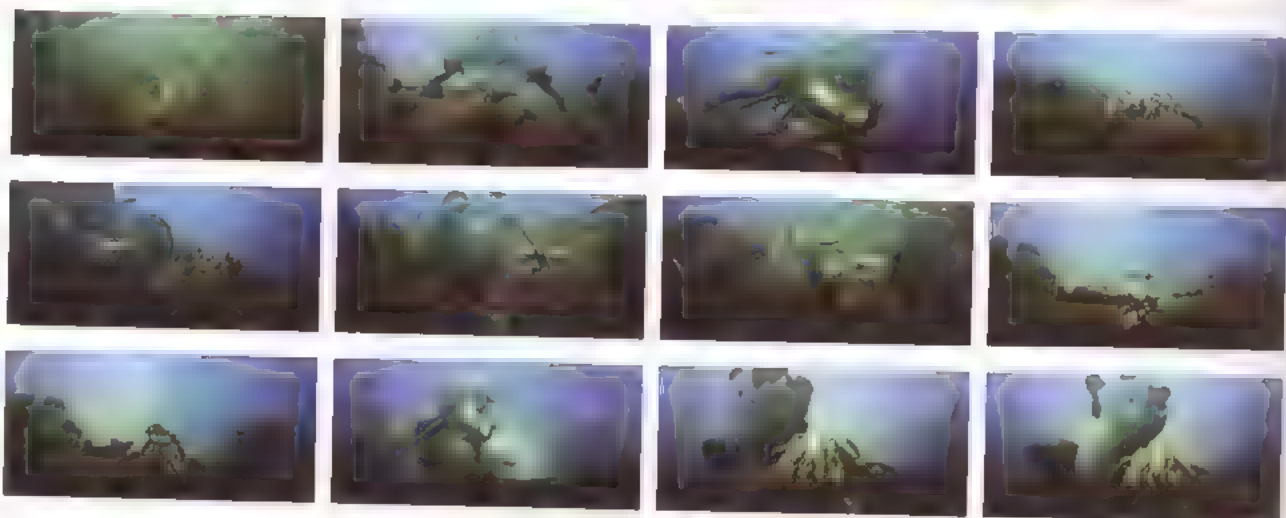
『ダンガンロンパ』CMムービーの一部を紹介

ここで紹介するのは、Webで配信されている『ダンガンロンパ』CMムービー。以下の3本は公式サイトでも視聴できる。ニコニコ動画やYouTubeでは、このほか「おかいモノクマ」「走るモノクマ」というパロディCMも公開されているので要チェックだ

<http://www.danganronpa.com>
<http://ch.nicovideo.jp/channel/ch78>
<http://www.youtube.com/user/SPIKECHANNEL>

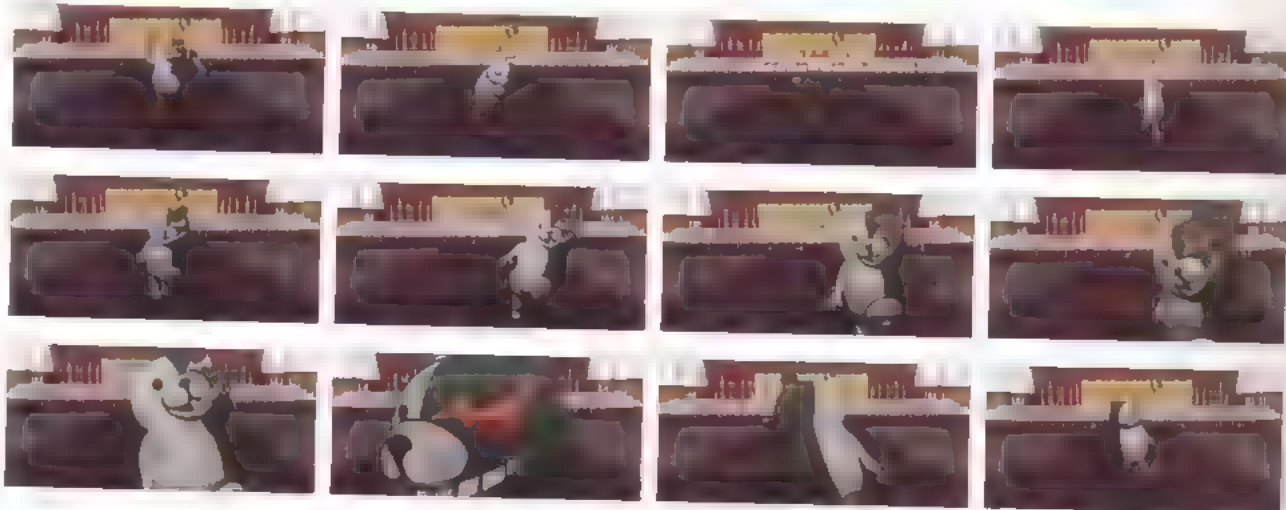
狩猟参戦!

取り囲む無数の兵士たちを、まさにオーガのごとく、たったひとりで撃破していく大神さくら。そして最後にはモノクマが待ち受ける。オーガ無双!? 狩って狩って狩りまくる!? そんなキョー トを連想させるムービーだ



包丁くるくる

「おてこにバットを当てて、下を向いて10回まわって」というアレを、バットではなく包丁で実践するモノクマ。まわったあとは当然フッラフラで… わ、わ、ごちくん!! もしかして、これはおしおきなのかい?



モノクマ次回作!?

追りくる何かに追われ、必死に走って逃げ続けるモノクマ……。いったい、何に追われているのか!? 『ダンガンロンパ』のすぐあとに発売された、PSPの超人気タイトルの追撃から逃れようとしているのだろうか?

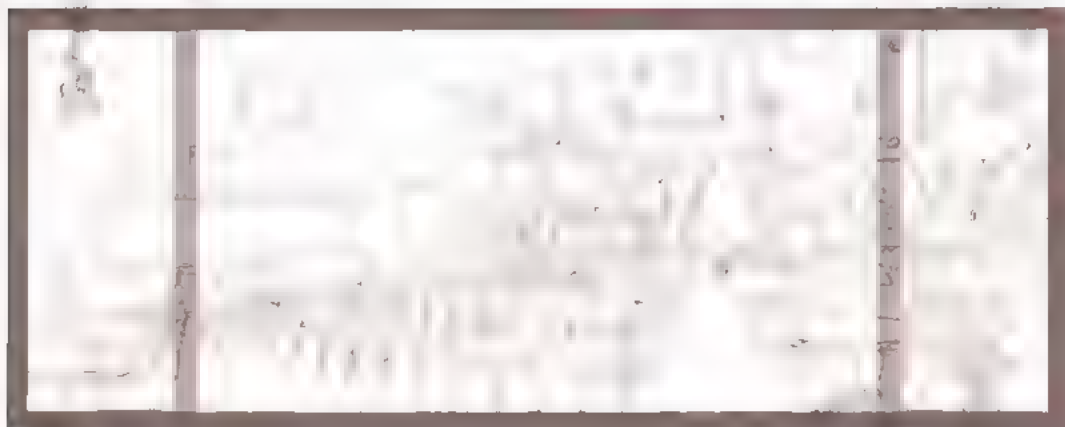




マップ 設定画

FILE 02

3Dレンダリング



3Dレンダリング

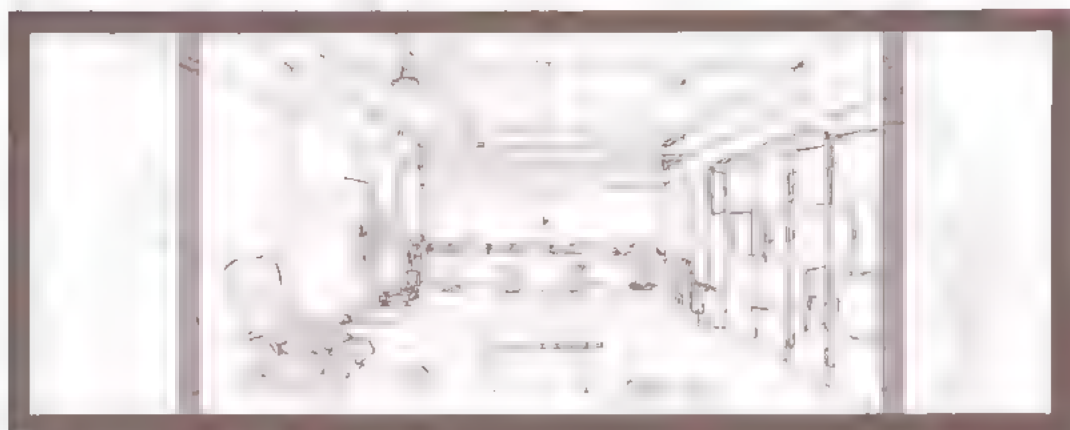
3Dレンダリング



3Dレンダリング

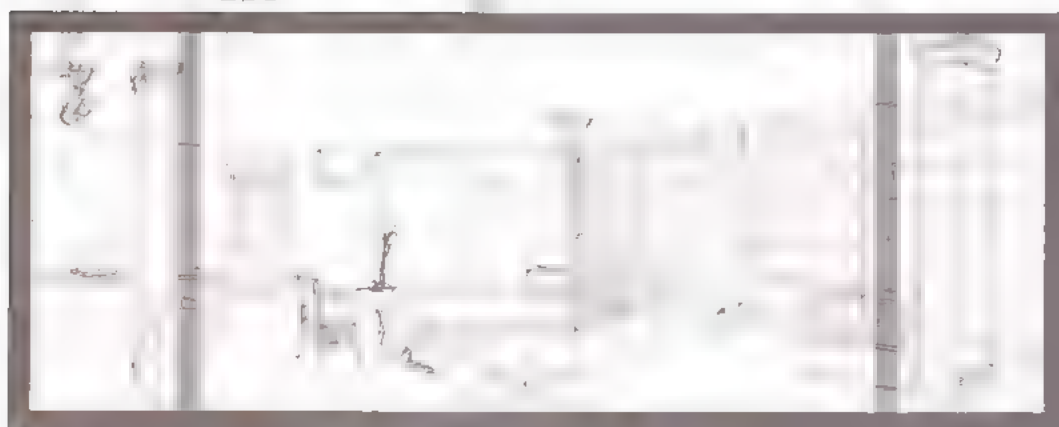


3Dレンダリング

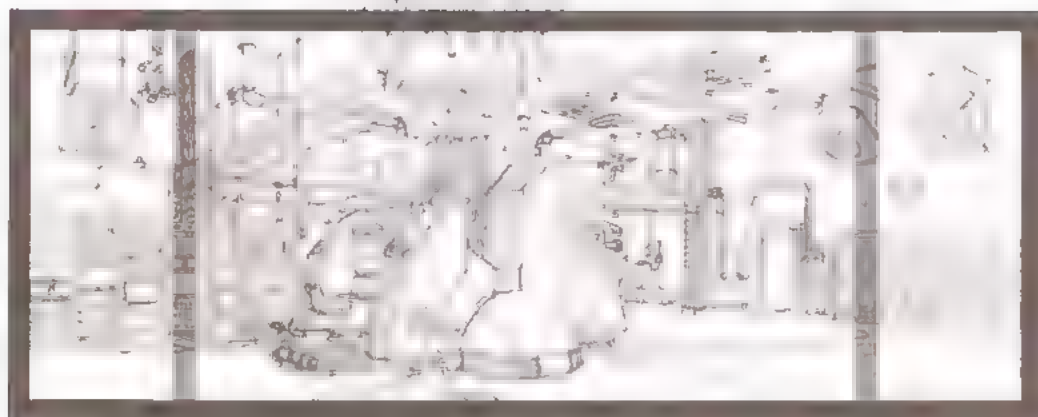




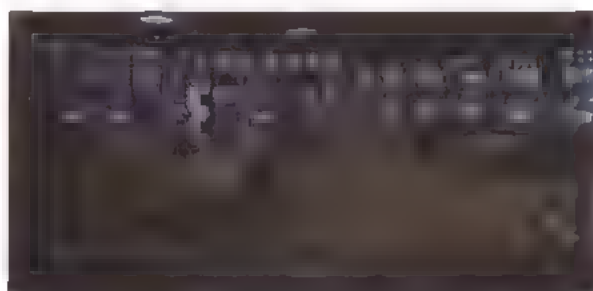
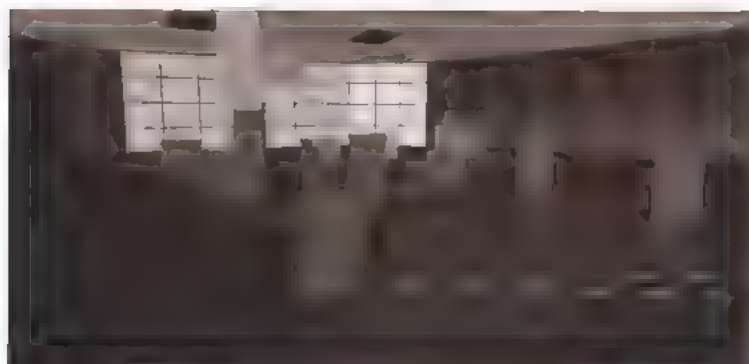
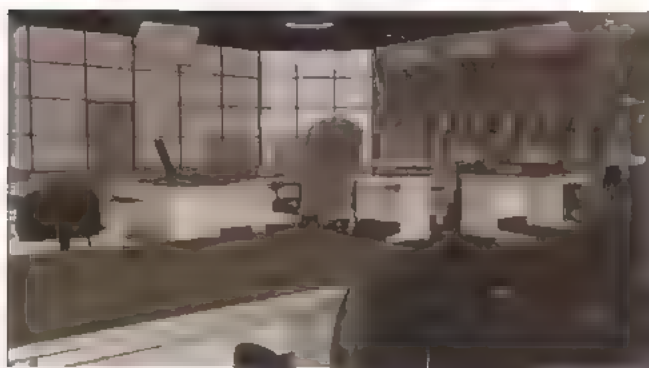
圖書室

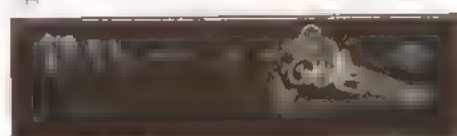
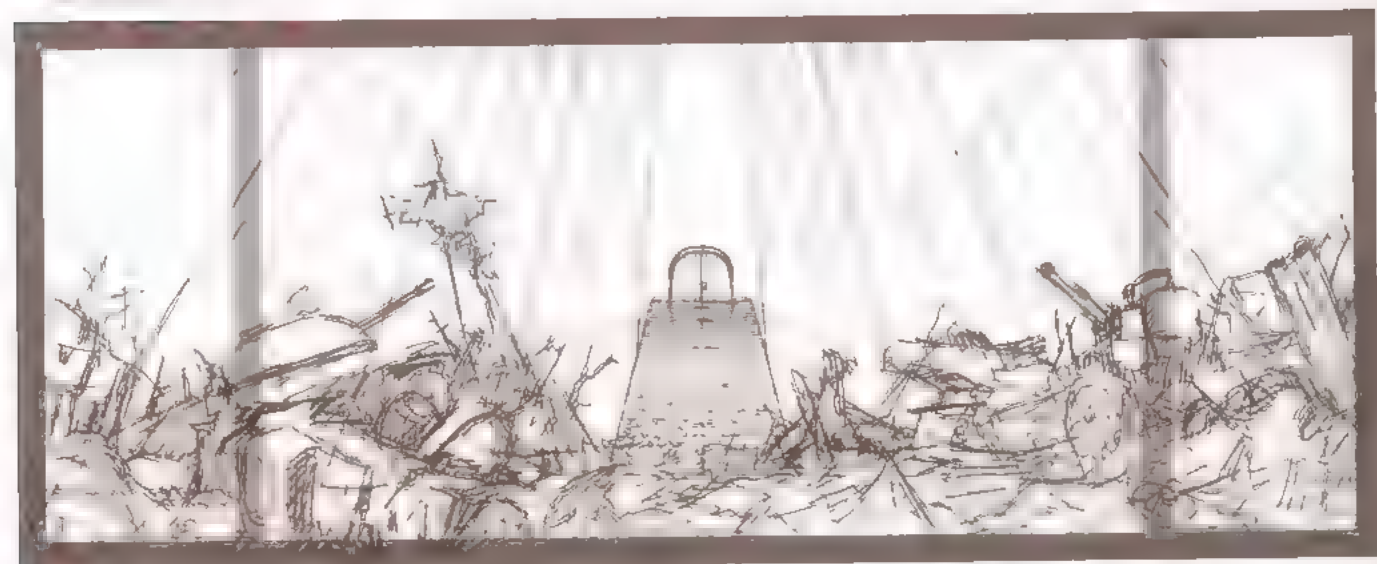
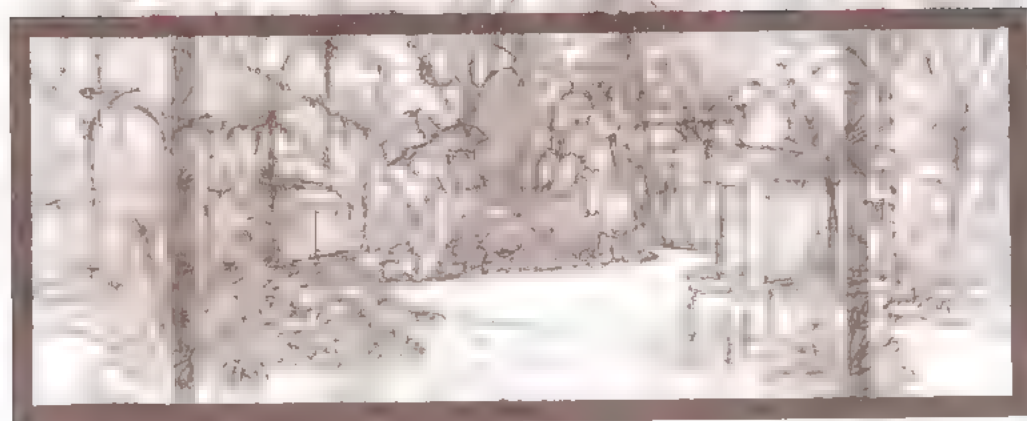


希 望 公 司 展 示



希 望 公 司 展 示







ジャケットパターン

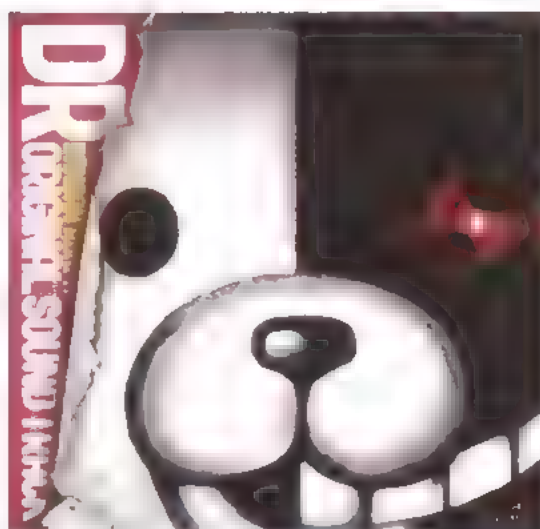
FILE 02





特典物 デザイン

店 品 名 15 96



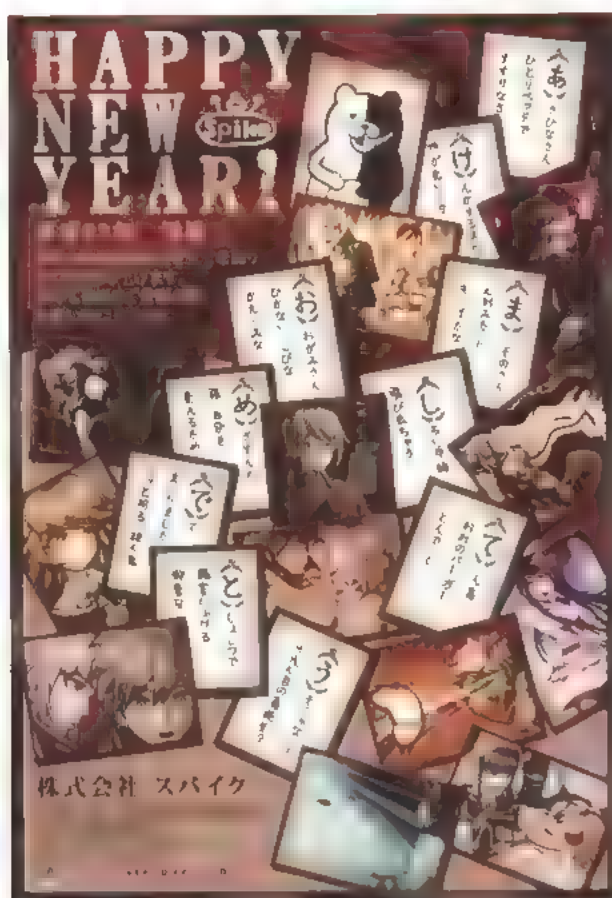


漫画イラスト 村谷明 ぴよめ





2011年度 年賀状



FILE



© 2005

DIRECTION TEAM INTERVIEW

ディレクションチームインタビュー

ディレクションチームインタビュー

ディレクションチームインタビュー

寺澤 もう、ぶっちゃけちゃっていいんだよね(笑)。はしめに小高がこの企画を上げてきたときに、「これ、好きだな、やりたいな」と思ったんですけど、アドベンチャーゲームが売れていないというマーケティング的な現実と直面したんですよ。だから、このまま企画を進めていっても、会社からOKが出ないだろう、と。だったら もうジャンルを変えてしまおう、「これはアドベンチャーゲームじゃないんだよ」というところから会社を説得しようと思ったんです。そこで、みんなで「ハイスピード推理アクション」というジャンル名を考え出して。でも、会社に「ジャンル名は新しくても内容はアドベンチャーでしょ?」とツッコまれてしまったのは意味がないので、ホントにいままでにないものを作り出してみよう、というところからはしめています。ジャンル名が先にありきで、どんなゲームシステムにしたらこのジャンル名でイケるのか、というところを構築していったという感じですね。

小高 「ハイスピード推理アクション」って、打ち合わせの席でポンと出てきた言葉なんです。で、「その言葉のノリはいいぞ」とみんな飛びついたんですが、「しかし、なんだ?」と(笑)。ちょっと、とまどいましたね。

寺澤 当初は「ハイスピード推理アクション」の前に「スタイリッシュ」がついてたんだよね。「スタイリッシュハイスピード推理アクション」(笑)。

菅原 そうでしたよね。小高の書いたプロットは、かなり「とんがった」ものだったので、ゲームシステムも「とんがった」ものにしないといけないと、「推理アクション」というキーワードが出てきたんですけど、まず、「推理アクション」って前例がないじゃないですか。当然、とっかかりも何もなし。そこで、小高のシナリオにあった「学級裁判」や「超高校級の●●」という要素から発想をふくらませて「ノンストップ議論」など「学級裁判」の名モードができていったという感じです。

小高 やっぱ、「推理にアクションを混ぜていいのか、アクションがジャマなんじゃないか」というところには、弱気になったり、びびったりしていたときもあったんですけど、最終的には「やるしかねえ」という感じで、今のシステムになったという感じです。

齊藤 最初に上がってきた企画って、「とんがって」いるだけに、万人に受け入れられるような「まろやかさ」がなくて。だから、誰もがわかりやすい言葉を使って、「スタイリッシュハイスピード推理アクション」って路線でいきましょうって提案したんです。開発からしてみれば、自ら「スタイリッシュ」って語っちゃうのは、逆にかっこわるいんじゃないのって思いもあったんですけど、ユーザーさんが手に取りやすいものにするために、プロフェューズサイトから提案していったんです。

丸谷 逆に、僕からしてみれば 最初のとがった企画をより際立たせる方向で出てきたジャンル名という感覚があります。会社を説得するために、よりとがった インパクトのある印象にしようとして、企画にいろんなキーワードを乗せていって、いまの形になった。

齊藤 初期段階ではポップな面よりも 血なまぐささ 随分さが強い企画だったんですけど、タイトルも「処刑学園」とか、いまよりももっとズバツとしたもので、こういうビジュアル

の生体たちが学校で殺し合いをやっちゃうよ、みたいな。インパクトが「強すぎる部分」が多くあって、でも、そこを全部丸くしてしまうと、誰の心にも残らなくなってしまう。とがった部分をほどよく残しつつ、プロデュースのほうで「こうしたら、うまくおさまるんじゃないの」と提案していった感じですよ。

小高 僕は最初、随分なイメージで取りかかってたんですけど、処刑シーンの表現方法とかは、グラフィック周りの人たちに好きにやらせたんです。その結果、たとえば処刑場に連れていかれるシーンがトット絵でファミコン風になってたりして、随分さがない。僕自身もそれを「いいんじゃない」と思って、随分なイメージに固執しませんでした。だから、みんながなにかに固執しなかったのが、奇跡的にうまく合わさって、スタイリッシュに見えたり、ポップさが出ていたりするんじゃないかと。

寺澤 でも「スタイリッシュ」という言葉 最終的には残らなかったね(笑)。プロデュースが考えるスタイリッシュと、開発が考えるスタイリッシュと、マーケティングチームが考えるスタイリッシュがパンパルになっていて、なかなか方向性が決まらないなか、最終的に「サイコポップ」になった(笑)。そう、最終的なキーワードは「サイコポップ」なんです。この「サイコポップ」も、今でこそみんなで共有してるんだけど、最初はイメージの統一がなかなか図れなかった。

齊藤 スタイリッシュにしても、ポップにしても、言葉の意味が広いから。たとえばファッション分野でのスタイリッシュなのか、最先端テクノロジーといった分野のスタイリッシュなのか、ひとりひとり思い描くスタイリッシュがぶれていたんで、最終的にひとつのイメージを共有するまでがたいへんでしたよね。

ディレクションチーム

ディレクションチーム

寺澤 最初は「処刑学園と絶望の高校生」だった? もっといろいろあったよね。

菅原 そのあと「希望の学園と絶望の高校生」になって、しばらくはその仮タイトルで開発が進んでました。そろそろ正式なタイトルを決めようということになって、開発スタッフみんなでタイトル案を出し合った末、キャラクターデザイン担当の小松崎が提案した「ダンガンロンパ」に決まったんです。ただ、それまで使っていた「希望の学園と絶望の高校生」というのもなしみがあるし、小高もどうしても残したいというので、サブタイトルにもってきたという経緯です。

寺澤 タイトルでも、アドベンチャー色を払拭したいというのがありまして。「希望の学園と絶望の高校生」と、どうしてもアドベンチャー系やノベル系を連想させるタイトルじゃないですか。そんなとき、「ダンガンロンパ」という案をキャラデザの小松崎が出てきて、割とみんなの心に残ったんですよ。なんか一瞬わからないのいいいねって。決して「弾丸議論」というのも考えたんですけど、わかりやすい半面ゴネゴネしてる、カタカナにすると、一瞬なんのことかわからないけど、ゲームの内容を端的に表している、何よりアドベンチャー色を感じさせないところが大きかったですね。

齊藤 それに、なんか、スピード感もあるし。ゲームの内容を伝えるのがタイトルだ、と考えたとき、メインの「ダンガンロンパ」でアクション性やスピード感をイメージできてサブの「希望の学園と絶望の高校生」で世界観がイメージできる。なんかかんたいて、いいタイトルなんじゃないかなと思いますね。





寺澤 哲也



齊藤 祐一郎



「ノンストップ探偵」

寺澤 「ノンストップ探偵」のコンセプト

菅原 当初「ノンストップ探偵」は「ニコニコモード」って通称で呼ばれていて、ニコニコ動画で画面一面にコメントが流れていく動画のイメージです。あんなふうに一気にテキストが表示されて、そのなかから正解を探してみたいな、「ウォーリーを探せ」的な時期がありましたね。また「推理アクション」というジャンルになるまえの段階ですけど、「推理アクション」でいこうと決まっても、テキストを動かす部分は残したいというのがあって、緊張感やスピード感といったものを表現するのに必須でしたから。そこに、自分の言葉を打ち込むという要素を入れていって、現在の形になっていったんです。

菅原 いままでのアドベンチャーゲームでは、誰が犯人か、凶器はなんだという選択肢が表示されて、カーソルで選んでいくというスタイルがスタンダードですね。推理を進めるのにわかりやすいから、この形ができあがったと思うんですけど、物語にだけ集中するのではなく、アクション性を取り入れている「ノンストップ探偵」のシステムを開いたときには、いままではない形でもおもしろくなりそうと思いました。早く試してみたいから、早く開発を進めてくださいよと買ったのを覚えていますね。

丸谷 普通に答えを探して当てるだけではないぶん、バランス調整が大変になるというのは、企画書の段階からわかっていましたけど、菅原1人でバランス調整していて、それはもう大変そうでしたね。

菅原 ええ、まあ(苦笑)。実は、当初の「ノンストップ探偵」では議論がループしなかったんです。これだと、プレイヤーが推理する暇がなくて、結局なにもできないまま終わってしまうこともあって、で、推理できていないのに、そのままストーリーを進めてしまうものもおかしい。これをどう解決しようかと、スタッフで会議を重ねたんですが、会議って、たいてい話が脱線していくんですよ。「今日何食べたの?」とか、「なんかネコが可愛い」とか(笑)。そうしてしばらくすると、「で、議題はなんだっけ?」と振り出しにもどって、結局答えが見つからないまま会議が進んでいく。そんなことから、議論をループさせたらプレイヤーに考える時間を与えられるかなってアイデアが出てきたんです。

寺澤 会議では相手の発言を「聞き逃す」ということが発生するし、また、口を挟もうと思ったのに挟めなかったり、相手の発言にツツコミたいんだけど、とりあえず最後まで話を聞こうって思うこともあるじゃないですか。それを表現できているのが、「ノンストップ探偵」っていうシステムの新しいところかなって思いますね。それをうまくシステムに落とし込んだのは、菅原のすごいところですね。

「マシニングバトル」のコンセプト

菅原 「マシニングバトル」は、開発当初からあがっていた企画で、激しい口論を表現したいというコンセプトですね。6種類くらいアイデアを出しました。そのなかから、寺澤のひとりで、今の形になったんです。

寺澤 最初はほかのモードのシステム同様、「マシニングバトル」もシューティング系だったんですよ。でも、全部シューティングっていうのもおもしろくないから、違うシステムにしたいという話をしたんです。

小高 そういえば「違うジャンルのゲームを取り入れよう」というところから考えていって、RPGのようにしようというアイデアも出しましたね。

寺澤 そうそう。スタンダードなRPGの戦闘画面みたいに、相手がいて、HP(ヒットポイント)が表示されて、コマンドを選ぶ、みたいなアイデアもあったよね。ほかにも、横スクロールシューティングみたいアイデアも出た。いろんなアイデアが出たよね。

本当のところ、アドベンチャーゲーム好きなお客さんたちには、アクション要素なんていらないとある程度言われることは覚悟していました。ただ、アドベンチャーゲーム好きのお客さんに向けて完璧なものを作っても、それ以上に広がることがない。ほかの人たちがプレイしてくれない。だから、純粋な推理アドベンチャーゲームとしては80点でも70点でもいいから、アクション要素を入れて、興味を持ってくれる人を増やしたいっていう意識でやったんです。

「マシニングバトル」

菅原 あれに関しては、「閃きアナグラム」という言葉を先に思いつきました。あとは、ノンストップ探偵とプログラミングリソースを使い回せるという、大人の事情で(笑)、一回(爆笑)。

菅原 「マシニングバトル」と「閃きアナグラム」というモードに関しては、学級裁判にスピード感を出すために取り入れている、というのがあります。このゲームでのスピード感って、表示の速さとかではなく、展開の速さで出してるんです。学級裁判でも、「ノンストップ探偵」だけをずっとやっていって、どうしてもそのスピードに慣れてきてしまうので、緩急をつけるために要所要所で「閃きアナグラム」や「マシニングバトル」を入れたりしました。展開の速さを体験させることで、常に緊張感のある学級裁判に仕立てあげているんです。

「マシニングバトル」の「マシニングバトル」

菅原 あれは「火曜サスペンス劇場」のラストシーン近くに、崖の上に追い詰められた犯人と、回想しながらしゃべる主人公ってシーンが必ずあるんですけど、そういう再現ドラマで裁判に決着をつけたいというアイデアがあったんです。当初は再現ムービーの予定だったんですが、「作業量的にダメ」と丸谷に言われて(笑)。

丸谷 今の形って、相当コストがかかっているんだけどね(笑)。

菅原 そうでしたっけ(笑)。まあ、そんなときに小高が「マンガがいいんじゃないか」というアイデアを出してくれて、それがすごく良い感じだったので、すぐに仕様をまとめて丸谷を説得したんです(笑)。

「マシニングバトル」の「マシニングバトル」

小高 ア、そのアイデアはいいですね。

菅原 「理論武装モード」?

小高 あれね。犯人が「聖●士●」みたいに、「理論」という名の「聖衣(クロス)」を身にまとって、それをはしき飛ばしていきみたいな(笑)。

「マシニングバトル」の「マシニングバトル」

小高 惜しくもなかったかな。聖衣(クロス)作るの大変だったし(笑)。あとは、レースゲームみたいなのもあったよね?

寺澤 あったねえ! チューブの中を、グワーって走るやつでしょ。

菅原 あれは「マシニングバトル」のネタのひとつですね。チューブ状のステージがあつて、そこを苗木くんが走り抜けるっていう仕様でした。一応、「深層意識」を表現



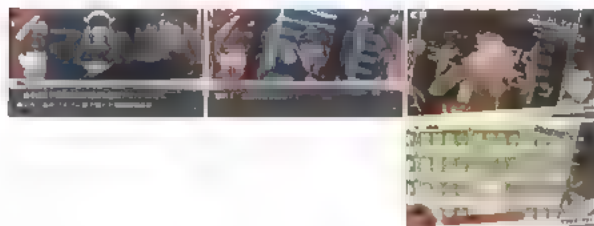
丸谷 大輔



菅原 隆行



小高 和剛



していて、相手の心の中に到達したらクリアみたいな(笑)

小暮 それも作るのが大変だったので、お蔵入りに(笑)。あとは「PTA」でしょ。

小高 「パーティ・タクティクス アドベンチャー」(笑)。略して「PTA」だって言ってたんですけど、名前だけで終わりました。学園モノだし、PTAっていう単語を使いたかったんですけど(笑)。

第 1 章 緒 論

小高 …… 完全に“ガブ”ですね、工夫したのは。ゲーム的な部分はオーノドックスにして、学校の雰囲気やどう味わわせるのかとか、キャラクターや教室の見せ方とか、そういう演出面で新しい物を取り入れることで、既存のイメージを一新させたいというのはありましたね。

寺澤 いちばん苦労したところだね。デザイナーがいろんな実験をしてくれるんですけど、それを見るたびに、高とかが「やばいっすよ! これしや、やばいっすよ!」って僕のところに來てね(笑)。かなり逃走してたよね

丸谷 評価版でも仕様が決まらず、フィックスするまで引っ張ったよなあ。

寺澤 これが決まらないから、いろんなスケジュールが遅れちゃったしね。

22051

丸谷 どうやったら「変わった」世界観を見せられるかというところで、「絵」においては「2.5D」という、3Dの背景に2Dの絵を載せるという手法を選んだんですよ。でも、その絵のなにおもしろいのか・見た目のか動きなのかという部分で、デザインチームとプロデュース側の意見がマッチせず、作っては壊し、作っては壊しっていう期間が半年くらい続きましたね。

寺澤 最終的には、みんなが「すげえ!」っていうものをデザインチームが出してきてくれたんだけど、途中のものは、僕らには理解できなかったんですよ。僕らがわかりやすかったのは見た目がおもしろいという方向で、見え方がおかしかったり、ゆがんでいたりするところに、すごいインパクトを感じていたんですね。でも、そうじゃない方向でデザインチームが試行錯誤していた時期が長かったんです。それだけに、いまの最終的な形には、「あ、これならすげえや、最初より全然いいじゃん」とって、感動しました。

丸答 スケジュールは大丈夫じゃなかったですけど(笑)。

[illegible]

小高 まず最初に、全員を主役にして、誰が死んでも悲しいというふうにしたい、と思っていましたね。あと、1つのネタで1人のキャラを作るのはやめよう、とも思っていました。1つのネタしかない、脇役というか、都合のいいキャラクターになってしまうので。だから、1つのキャラクターにいろいろネタを詰め込んでいくことで、特権を出していきました。そうすることで、しだいに15人を書き分けられるようになってくるんで

香瀬 あれたよね、苗木くんの身長でしょ？

齊藤 そうですね。「草食系」じゃないですけど、身長の低い主人公っていうのは、ほかのアニメやマンガの主人公でも人気が高いっていう情報を仕入れたので、小高に言っ
て低くしてもらいました。ネットとかで「苗木くんの身長に萌え」とかっていう書き込みがあっ
たので、「やったな」という感じですよ(笑)。

小高 あとは、各キャラクターの口調ですね。あざとくなりすぎず、それでいてセリフだけを見ても、誰がしゃべっているかわかるようにという書き分けには、工夫したつもりです。あと、「キャラ立ち」というのは、結局ゲーム中での「雑談」で作られていくと思っているんですよ。だから、ストーリーの本筋と関係ないところで話しかけたりしても、それなりにおもしろい会話が成り立つように、質を落としましたね。

蘭燈に映るハメ　ヤーンを主眼にします

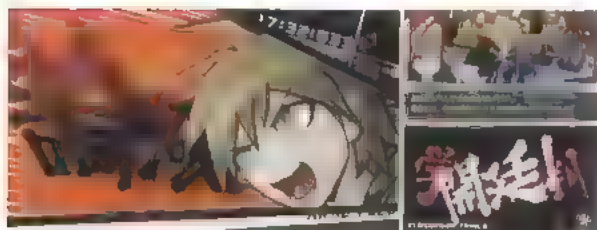
小高 発売後のタイトルを育てられるのはユーザーさんしかいません。ぜひ、このタイトルを育てていたきたいと思います。後はお好きに楽しんでください。

菅原「ダンガンロンパ」は、停滯きみの今のゲームシーンに、一石を投じる事ができたかなと思います。その波紋がユザーのみなさんに少しでも伝わって、楽しんで頂けたなら幸いです。今後は、ユザーさんと一緒に「ダンガンロンパ」を育てていけたらなと思います。ファンブックだけ買って、ゲーム買ってない人はおしおきです。

丸谷 振り返ってみると、この企画って実は1回ボツになってるんです…。それでも何とか作りたいという小高らスタッフの強い意志があって、いろいろなことを模索しながらなんとか開発までたどり着けたことを思い出します。とにかくスタートさせることしか考えていなかったぶん、スタートした後には色々苦労したことは山ほどありました。無謀なスケジュールも試行錯誤の繰り返しも、それでも各スタッフが「どうしてもおもしろくなるか」「新しい感覚が出るか」を模索しながら、足りない時間の中で最大限の力を発揮し、それをできるかぎり入れ込んだ内容になってますので、ぜひ遊びつくしてみてください！

青藤 まずは「ダンガンロンパ」を手にしてくれたこと、そしてこの本を手にしてくれてありがとうございます。僕たち開発チームは、このタイトルでいろいろとチャレンジしてきたんですが、またまた「ダンガンロンパ」を育てていきたいと思っていますので、引き続きよろしくお願いします。

特導 推理アドベンチャーとして100点をめざして作ったゲームではなくて、そこは70点、ここは80点、でもいいから、とにかくいろんな人の目に留まってほしくて、“とがった部分”をたくさん用意しました。アドベンチャーっていう枠にとらわれないっていうところもそうなんです。いろんな人に知ってもらい、触ってもらうために、わかっているからあえてやっているつもりです。たから 賛否両論いっぱいあると思います。でも 遊んでもらえれば、きっとこのゲームのいいところを見つけてもらえるんじゃないかと。『ダンガンロンパ』の世界が この先どういうふうにつながっていくか。それは、このタイトルを応援してくれているユーザーさんからのさまざまな貴重なご意見も参考にさせていただきながら、一緒に育てていければなあと思っていますので、これからよろしくお願いします。



DESIGN TEAM INTERVIEW

デザインチームインタビュー

河原 聡

河原 まずコアなアドベンチャーファンだけではなく、より広いユーザー層に遊んでもらいたいということで、単なるテキストアドベンチャーと受け取られるような作品にはしない、というチーム内の共通認識がありました。ビジュアルについても、新しいもの、カッコイイもの、オシャレなものが好きな人にフックするようにと考え、ネット上で公開されている動画作品やFlashアニメ、深夜枠のTVアニメ、イラスト、webサイトなど、チームのみんながカッコイイと思うものをとにかく大量に漁ったんです。そのなかでもっとも影響を受けたものは、「飛び出す絵本」ですね。キャラの2D絵の魅力をそのまま活かしつつ、テキストアドベンチャーらしからぬ3D表現を取り入れるということで今回の狙いに完全にマッチしていました。部屋(マップ)に入ったときの表現も 飛び出す絵本からの理想で生まれたものなんですよ。

新渡

河原 もう迷走状態ですよ(笑)。今回の開発チームで特徴的だったのは、自分の担当以外のことで、バンバン口を出してくるってことだったんですが、マップについても「こんなのがいいんじゃないか」って、いろんなネタを持ってくるんですよ。それをこっちがちゃんと取捨選択すればよかったんですけど、結局あれもこれも試そうってことにしちゃったんで 迷走です(笑)。

河原 除怖な事件が起こる閉鎖的な空間ということで怖さの味付けは必要ですが、ホラーゲームっぽく汚れや破壊による味付けをしても荒れた雰囲気になってしまい世界観に合いませんので、荒んでいるのではなく歪んでいる感を出すことを心がけました。空間(部屋の構造)そのものの歪みで不安定な感を生み出し、配置物の奇妙さでその空間を支配する者の精神的な歪みを表現したつもりです。終盤に登場する「5-C教室」や「寄宿舎2階」は例外的に荒れた感の空間ですが、こちらは素直に怖い感に荒らせればよかったので考えるのは楽でしたね。あとは ある時期からチーム内にサイコポップというわかんやうなわからないような合言葉が広まりましたので、そこも意識したり忘れちゃった(笑)。

河原 開発初期は、手描きの絵をポリゴンの板に貼って配置して、基本的に画面はモノクロという作り方をしていましたね。企画段階で社内プレゼン用に作ったムービーがこの表現だったので、とにかくそこからスタートしました。でも、開発がスタートすると、プレイヤーが操作する絵として見たときに画面が寂しかったり、描かれているものがわかりづらかったり、そのままではゲームの背景表現としては使えないという結論になったんです。

河原 そうなんです。そこからは試行錯誤の連続で、みんなの集めた資料のなかからカッコイイと思う部分を抽出してPSP上に再現してみようかと実験を繰り返しました。でもどれもうまくいかずに迷走してしまっ。それで時間的にギリギリの時期を迎えたため、最後に一度頭をリセットして基本の教室を組み直してみたところ、なぜか満足できる絵が得られましたので、以降の部屋はこれを基準に制作 調整を行いました。迷走していた時期のことを考えると、どうして最終的に落ち着いたのか正解わからないです(笑)。

「トンガったものを」と意気込んでいたときにはうまくいかなかったんですが、その試行錯誤の間に得たエッセンスのようなものがあって、それがあつたおかげで最後に開き直って素直に表現したときに、うまくいったのかなと思っています。

河原 時間がなかったから、こたわるのも大変でしたよ(笑)。毎週 設定画をあげてい

かないといけな。私は平面のマップを描き起こすだけなので、それが3Dになった結果噴出する問題がわからないんですよ。だから、私が設定したマップをあつて3Dや2Dにした人たちが苦労したんじゃないかな。あ、物理室はごだつたというか、プランナーからの注文が「空気清浄機なんだけど、タイムマシンみたいなもの」っていうわけわからないものたつた(笑)。だから、いろんなものをくっつけて、あの形にしておきました。

河原 松倉 気に入ってるのは 各教室ですね。すべて壁のデザインが違っていて、アニマル

柄を基本にカッフルな壁にしているんです。あと、さつき河原も言いましたが、マップに入ったときの表現がとてよくできていますよね。何度観ても楽しいです

新渡 各キャラクターの個室も、本当は注目してもらいたかつたんですよ。当初、ほかの部屋と同じように入室できる予定でデータも用意してあつたんですが、諸般の事情でカットされてしまい非常に残念に思っています。アニメーションもは込んでありましたし小ネタもいっぱい詰め込んであつたので。

河原 好きに作っていいってことたつたんで、キャラに縛られるところで苦労したんですが、

個人の個性を考えるのがすごく楽しかつたんです。もともと私がゴシックロリータが大好きたつたというのあつて、セレスの部屋は特に楽しかつたですよ。この部屋で紅茶をのみながらクラシックを聞いて、お花をいっぱい置いて、無類をともしてへんな儀式をしたりとか(笑)。棺を置いてみたんですが、それは小物入れとして使っていて、中には半身人形が入っていたりするんじゃないかとかっていう妄想も(笑)。

小松崎 そういえば、教室の黒板も新渡さんのアイデアなんですよ。

新渡 あれは最初、黒板にドットアームを投射するはずたつたんですよ。でも、諸般の都合でなくなってしまつて。それで、デザイナー1人ひとりがおもしろい絵を個々に描こうってことになったのですが、みんな本当に時間がなくて、比較的手が空いていたときに「好きにしていよ」と言われてしまつたので、本当に好きにさせてもらつたんです。ここぞとばかりにモノクマをいしり倒しました(笑)。

河原 最初は各キャラが描くって設定を考えたんですが、死んじやう人も多いですし、

十神とか絶対書かない人もいなんて話もあつたので、このなかで最後まで生き残ってこういふことをしそうなキャラと言つたら、...、ということ朝比奈が書いたという設定を勝手に作ってしまいました(笑)。普段ならフォントを使つたりするのですが、朝比奈は字が下手なので、...、と思い、結局手書きで雑に遊ぶことにしたんです。

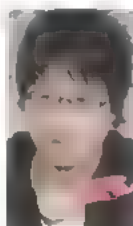
河原 インタビュー スキーマの制作について、

河原 中野 いちばん力を入れたのは、彼のシリンドラーが回っているという学級裁判の画面



KAWAKANA

河原 聡



KOMATSUBAKI

小松崎 類



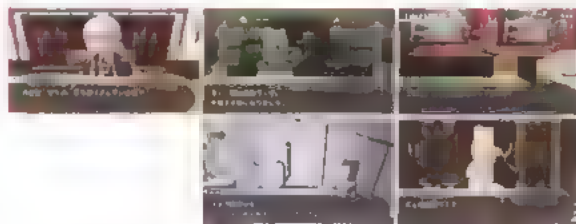
MATSUKURA

松倉 真彦



ARANAKI

新渡 麻友子



ですね。学級裁判は特に今までにないゲームの部分を主張しているので、いちばんカッコよく作らなくては!という気持ちがありました。菅原から「常に何かしら動いてほしい」と言われていて最初は簡単な形の回転させていたんですけど「コトダマを当てる」というキーワードからコトダマを弾丸にしてみてもどうか、という考えが浮かんでシリンドラーのUIが生まれたんです。ナナメのウィンドウはラフスケッチで「ここがキャラクターの顔、ここがウィンドウ」といった具合で画面分割をしていたら、まっすぐ線を引いたつもりが、斜めなっぴだからナナメに書いてちゃって(笑)。だけどそれを見て「あっ、ナナメでもなかなかいいじゃない!」と思えたんです。

01 キャラクター

■ 小松崎 企画段階から最低でも15人はキャラクターが登場することが決まっていたので

当初から役割分担を考え大雑把にデザインしていました。たとえば太っているキャラクターだったり、パンクキャラ・不良キャラだったりと記号的にわかりやすく15人を差別化して、そこにシナリオの小高が考えた超高校級という設定に基づいて味付けをしていくという流れです。当初はもっと個性的なキャラもいたんですが、小高の要望から、いわゆる普通の美形キャラを増やす必要があったんで、描き分け自体よりも正直美形キャラに寄せることに苦労しました。

小松崎 企画段階ではまた世界観のイメージが「サイコポップ」ではなくクールなイメージが強かったんで、キャラクターの等身も若干高めで、色合いもゲームイメージ自体が暗めだったので落ち着いたものでした。やはり「サイコポップ」というキーワードに合わせるようにキャラクターもポップなものに寄っていったためだと思います。ただ、残念なぐらいにまだ「サイコポップ」がなんなのか、よくわかってないですが(笑)

■ モーション 動きが楽しかったらいいなと、どんな? ころ? こそ?

神崎 今回は通常のゲームモデルと違って、レンダリングした素材を使うことが前提にあっただけです。しかも、いままで社内使っていたモーションが乗るようになっていう要望もあったんで、ゲームとアニメの間のようなモデル作りになりましたね。

02 ゲームの面白さ 楽しさ

伊藤 とにかく今回は、グラフィックもマップもどんどん変わってくるので、作り直し作り直して仕え。マスターアップの日が決まっていた、発売日も間に合わせないといけないんですが、みんな直したいってことで、その要望に対応するのがすごく大変でした。中尾 回想シーンのBGM(バックグラウンド、背景)も大変でしたよね。「あ、ここに台車があるじゃないか!」とか言うシーンがあるんですが、その台車がウィンドウにかぶっちゃって見えないとか、実際にデバッグのときにゲームをプレイして気づいたこともあったんですが、それがまた、けっこうな枚数だったんです(笑)。

■ 声優 声優さんって、どんな? ころ? こそ?

伊藤 とにかく、ボイスは飛ばさずにプレイしてほしいですね。入れ込むのにすごく苦労していた部分でもあるし、聞いているだけで盛り上がりますよね。声優さんも豪華ですし、河原 ボイスもそうですけど、音楽も素晴らしいんですよ。特に学級裁判のところは気持ちよく「アゲ」くれるので、ぜひヘッドフォンをつけてプレイしてもらいたいです。あと、

チーム全員、スケジュールもおかまひなしに各自が良いと思うことをやって、遠慮せずに周りにダメ出ししまくって、それでも一度ならず神風が吹いたおかげで発売できました。バントの1stアルバムのような初期衝動の詰まったタイトルですが、そのせいもあってパワーは感じるけど手を出しにくいタイトルとの印象があったのではないかと思います。■

新渡 いろいろあって大変な目にあったプロジェクトですが、オリジナルタイトルとして本当に楽しんで作ったゲームです。ゲーム自体もシナリオもすごくおもしろい仕上がりだと思いますので、それを見抜いてプレイしてくれた皆様本当に感謝しています。またゲーム制作に携わっている際にお会いできたらうれしく思います。

松倉 背景は2.5Dを作成する前に細かく3Dを作成しています。背景も楽しんでいただければ幸いです。

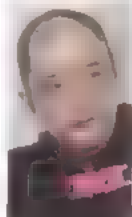
堀内 とかく、キャラクターに目を奪われがちですが、ぜひ背景のほうも見てください。

中尾 自由行動時間は面倒に思うこともあるかもしれませんが、個人的にはいろんなキャラクターの真話が聞けて地味にオススメです。会話を繰り返せば思わぬエピソード聞けたり、通信簿の更新にもつながるのでクリア後は色んなキャラクターに話しかけて楽しんでください。モノモノマシンのプレゼントも、ぜひフルコンプリートしてください! いろんなものをプレゼントして返ってくる反応も楽しみです。プレゼントの一つ「タンブルウィート」は昔住んでいた家の玄関に風に吹かれて転がってきたものがよく溜まってしまって、それを裏山に捨ててたんですよ、という話を菅原さんにしたら、そのまま採用されてしまったんです(笑)。こんなに自由な(?)ゲームタイトルに携われて本当に楽しかったです。そんなスタッフの楽しさもユーザーのみなさんに伝わると嬉しいです。カスタムテーマも作成したので(公式HPよりDL可能)。ぜひPSPをカスタムしていただき、ダンガンワールドに浸りながら引き続き楽しんでください!

神崎 シナリオ上は仕方のないことなんですけど、最後まで生き残るキャラもいれば、序盤で死んでしまうキャラもいますよね。それでも15人分、しっかりとモデルは作ってあって、そういった思いのうで成り立っているゲームなので、ぜひそのへんも注目してプレイしていただきたいと思います。

小松崎 元々現実的に無理なスケジュールや工数等厳しい条件でスタートしたラインにもかかわらず、それぞれパートが受身にならずに最後まで攻めつづけたことが自分たちでもおもしろいと思う部分、驚いたと思います。技術的に未熟な部分は気概でカバーしたような作品で、正直遠回りをしたことも多々あり、決して効率的ではなかったけど二度と同じ過ちはできないと思いますが、今後必要なのは変えずにより高みを目指した物造りをしたいです。開発だけでなく関わったすべての方々に大きく支えられて何とか発売できた作品であることは間違いないと思います。この場を借りて「ダンガンロンパ」に関わった方々、そしてゲームやこの本をご購入いただいたみなさんに心より御礼を申し上げます。ありがとうございました。そしてこれからもよろしくお願いいたします。

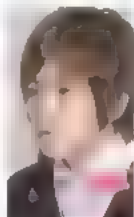
03 今後の予定



堀内 雅人



中尾 文子



神崎 伸哉



伊藤 龍吾

VOICE ACTORS' COMMENTS

声優コメント

- 1 演じられたキャラクターの印象はいかがでしたか?
- 2 印象に残ったシーンを教えてください
- 3 学級裁判のシーンで気づけたのは、どんなところでしょう?

- 4 日頃思っている疑問、悩みなどを主人公の苗木に「論破」してもらおうとしたら?
- 5 ゲームをプレイしてくれたユーザーの皆様へメッセージをお願いします



緒方 恵美

MEGUMI OGATA



全体的に個性的なキャラとセリフが満載なのですが、苗木がひたむきなキャラクター性とはどよみを感じて 全体をうき回している感じです。学級裁判のシーンはフルボイスでそれだけでもセリフ数はかなりのボリュームになっていますので 期待しててください。



大本 眞基子

MAKINO OOMOTO



とても素直で優しく可愛い子。守ってあげたい感じ。



苗木くんの助手としてはしゃいでいるところですね。大好きなんだな〜という。



一緒に推理しながら明らかになっていく真実にワクワクするゲームだと思います。納得していく快感を味わいつつ、楽しくプレイしてくださいね!



石田 彰

AKIRA ISHIDA



非常に頭のいいキャラクターです。そして、それを自分でもわかっている、頭のよさを、周囲との摩擦を少なくするために使用している訳ではないのでとてもいやみない奴に見える(笑)。なんというか、頭のよさの質が、普通の人とは違うという感じです。このあたりのニュアンスは、ぜひプレイして確かめてみてほしいですね。



収録前に説明を受け、デモ画面を見せていただいたときは、非常にスビート感のある作りを目にして、「これを目指して演じない」と思ったのですが……。她ってみると、台本上では他のアニメやドラマなどと同じペースで会話が進んでいくので、他の作品と同じように演じました。結果として、このゲームの独特なシステムに「あわせる」ということはなかったですね。ここからは、ゲームの作り手さんによってさまざまなシーンが組み合わせられ、ゲームの世界観 スビート感に見合ったものになっていくのだと思います。



学園内で起こる殺人事件の謎を解く という物騒なお話のゲームです。さらに、失敗すると自分の命までやばいという、さらに物騒な設定のゲームです。……物騒なだけではなく、スリリングな推理劇でもあるので、「そういうことだったのか!」「あれが伏線だったのか!」というのを見つけたことができると、よりおもしろくプレイできますし、より生き残れる可能性も高くなります(笑)。そういうゲーム性なので、ぜひメモをしながらゲームをすることをオススメします。僕自身も、かなり混乱しながら台本を読みましたから(笑)、非常にやりがいのあるゲームになると思いますので、心して掛かることをオススメしますよ。



櫻井 孝宏

TAKAHIRO SAKURAI



ガチャガチャしていてもおもしろいキャラクターでした。バカなんだけど 愛嬌があると僕は思っています(笑)



勢い"や"左"や"断"です。あと"制"もですね



最近 技が少しくさい(笑)、原因は自分か何か



まさしく新感覚ゲームです。興奮と緊張感を一気に味わえますよ!



斎藤 千和

CHIWA TANO



「すごくかわいらしい」というのが第一印象です。まっすぐで、体育会系で すがすがしい、さわやかな女の子でした。



4番ですね。大神さくらちゃんという女の子と仲良くなるのですが 2人との関係性がすごく出ていて印象的でした



「聞き取りやすい早口で!」、この両立が、難しくて大変でした



朝 ごはんとパンどちらを選べば正解なのでしょう? ぜひ教えてください!



スタイリッシュな演出が魅力です! ストーリーもすごくパンチがあるので それを演じていたとき、「論破する」という快感を味わっていたら 嬉しいなと思います



日笠 陽子

YOKO HIKASA



響子は、初めはクールで冷静なキャラクターだなあという印象でしたが、演じていくうちに、この子は内に秘めた熱いものがあるなと思いました。



響子が犯人と疑われるシーン 疑われることに心が揺れ動く瞬間があるので 印象的でした。



真実の中に相手を倒すような説きが出るような気をつけました。



最初から最後までドキドキを瞬間が止まらない作品になっています。ぜひプレイしていただき 衝撃のラストを見届けてください!



鳥海 浩輔

KOSEKI TORU



解かったです。



なんかずーっと叫んでいたんで、それが印象に残っています。



楽しんでくださいな。



沢城 みゆき

WAKI MIYUKI



こんなに初見とできあがりが出た収録は久々でした。



呪いの言葉、最悪たくさんありまして 全体的に印象的です。



あの会議の議題には挙げたくないなあ (苦笑)。



「キャラクターもストーリーも面白い」作品です。刺激をお求めの方はぜひ



中井 和哉

NAKAI KAZUYA



「短期」でした。見た目のインパクト的にも、昨今のゲームにはあんまりいなそうなクッキリとしたワルで、「これって何から浮かぶのかな?」と思ったら 危のみなさんも相当に強烈で。



このゲームでそれを細かく語っちゃったらマズい感じがします。ボク自身も台本を読みながら「オオっと! そうなるか!」って感で楽しめましたとだけ言っときます。



いままでにないタイプのゲームです。カッコいいのかキモイのか? ガッツリなのか閃光しなのか? スカッとするのか、ヘコむのか? あなた自身で確かめてください。



くじら

KUJIRA



波い女子高生... おもしろい!!



やはり通巻のシーンかなあ。



テンボ感かしら?



いろいろ論議されたいです。



なかなか、やりがいがあると思えますよ。



椎名 へきる

HEKIRU SHINA



こう、一たび「プロ」のキャラをやったことがなかったの、オーディションでこの役になったと聞いて驚きました。ミステリアス、でも可愛さもあつた謎めいた雰囲気が出せていたら嬉しいですね。



どの章かは秘密なのですが、セレスティアの道一画が飛び出す場面があります。私も初めて口にするようなセリフがあったり(秘密笑)、そのふり幅の面白いのも愛を感じました。そして彼女の深さはカッコいいです。



推理小説をスピーディーに読解していくようなおもしろさだけでなく、シュールでとてもお洒落なデザイン画像もまた魅力的だと思います。そして豪華なキャスト皆様による緊迫感ある演技も存分にお楽しみください。謎を解くのはあなたです!



山口 勝平

KAPPEI YAMAGUCHI



いまだあまり演じたことがないキャラクター(特にデザイン的に)だったので、もつと戸惑うかなと思ったのですが、楽しく演じることができました。



なんで1日は24時間なのでしょうか?



楽しんでくれると幸いです



松風 雅也

MATKAZE MASAYA



事前に資料など見せてもらったときは 朗らかな和み系と思っていましたが 本職は「それほど和んでいる場合じゃない」といった感じでしたね。



具体的な乗組は伏せますが、やはり自身が事件の中心といいますが、巻き込まれるなどがいちばん演じ甲斐もありましたし、楽しかったです。



ディレクターから説明もいただきましたが、テンポですね、あとは 前後のセリフを大切にしました。「この言い方をされたら、こんな感じになっちゃうな」といった感じで。



毎日、スキあらばビールが飲みたいです。どうしたらいいでしょうか?



がんがん論議して、楽しんでくださいな!



豊口 めぐみ

MEGUMI TOKOGUCHI



「ギャル」の役ということで、いい意味で(笑)力を抜いて、やらせていただきました。



役柄的に隣で考える前に口が動くタイプかなあと思い、激しくやりました。



山崎が苦手なんです。あれってウナギとかにかける意味ありますか(笑)? かけるとウナギの味が引き出されてシャマシヤありません?



楽しい内容ではありますが、とてもおもしろいです! そして豪華キャスト!



宮田 幸季

KOUSHI MIYATA



かなり難しい役どころでしたね。でもやりがいがありました。一生懸命演じていただきましたよ 役所はプレイして確かめてくださいな



全部です! ネタバレになってしまうので多くは語れませんが



緊迫感、内容が内容だけに、シリアスなシーンは特に。



パソコンを持っていないので(僕、方がわからないので)このデジタル社会(?)に通用するようになんとかしてほしいです(笑)。



引き込まれるストーリー、個性的なキャラクター、非常に魅力的なゲームです。ぜひ、楽しんでくださいな。



MONO KUMA



希望ヶ峰学園の 学園長



モノクマ

CV・大山のふ代

希望ヶ峰学園の学園長を自称する、クマの形をした動くぬいぐるみ。実際には真の学園長を「処刑」し、学園を乗っ取った黒幕が遠隔操作している。白いほうの半身はぬいぐるみらしいかわいさがあるが、黒いほうの半身は邪悪な表情。学園中に設置した監視カメラで生徒たちの行動を常にチェックし、自ら作った校則の厳守を強制して独裁者のようにふるまう。極限状況を余裕で楽しんでいるように見えるが、その言動にはスキもある。



キャラクターデザイン
小松崎類氏
&
ディレクション陣が語る

モノクマ誕生秘話

『ダンガンロンパ』の象徴ともいべき存在。それがモノクマだ。この愛くるしく、不敵で、そして不気味なマスコットが、どのようにして生み出されたのかを、その誕生に深く関わった方々に語ってもらった。大山のぶ代さんからいただいたコメントも必見!

* 最初のモノクマは「人体模型」だった!? *

小松崎 モノクマは当初、マスコットというより、映画「SAW」の殺人鬼のようなポジションだったと思います。それから学校にちなんだマスコットキャラクターにしようということで、まずは人体解剖図をモチーフにしたキャラクターデザインをしました。しかしこれは客観的に見ても子供が泣きそうだったのでボツに。その後、シナリオの小高の完全な主観で「かわいいたいえばクマ!」ということでクマをベースに犯人を「クロ」それ以外を「シロ」というワードから白黒でデザインされたものにして、赤をアクセントに加えスパイクカラーを意識して現行のものになりました。名前は安直ですが「モノクロのクマ」でモノクマです。



* 声のイメージは最初から「大山のぶ代」さん *

齊藤 キャラクターの設定をした小高に、イメージしている声優さんはいるか聞いた。「特にない」って言うことだったんです(笑)。そこで、ここにいる開発の主要メンバーで決めていったんですね。で、最初に決めなくちゃいけなかったのは、モノクマだったんです。そのなかで大山のぶ代さんのお名前が挙がって、イメージしたときに、すごいしっくりきたんですよ。そうしたら、寺澤が「じゃあ、動いてみるか」って(笑)。

寺澤 会議のなかではみんな冗談で話していたんで、まさかやってもらえるとは思わなかったんですけど、いろんな意味でインパクトがほしいと思っただけで、ダメもとで頼んでみよかって動いてみたんです。で、斎藤がコーディネーターさんと話をしていたなかで、ダメもとで話を出してみたら、意外とすんなりだったよね。

齊藤 そうなんです。コーディネーターさんが「大山さんにお話をするのも可能ですし、先方も詳しく聞いてみたいとおっしゃっている」って言ってくれたんですけど、最初はそれが信じられなくて(笑)。でも、話はどんどん進んでいって、大山さんから直接「モノクマのこのセリフは、どういう意図をもっているのか」といったところを打ち合わせたいと連絡をいただいたんですね。もう社内は大騒ぎですよ(笑)。で、大山さんに実際にお越しいただいて、シナリオの一部を読んでもらったりしたんですけど、その場で、「処刑っていうのはモノクマのイメージではないので、「おしおき」にしましょう」とか話し合いつつ、モノクマができあがっていったという感じなんです。

小高 大山さんがモノクマを演じてくれて、「サイコポップ」っていうイメージが固まったっていうのもありますよね。「処刑」が「おしおき」になったのもそうですが、大山さんが「オマエラ」っていうセリフを吹き込んでくれたときに、「ダンガンロンパ」の「サイコポップ」のイメージそのままだと思いました。制作側でも、大山さんの声を聞いたときに、「サイコポップって、こういうことか!」ってイメージできたので、あの存在はやっぱり大きかったですね。

手も短し



そもそも
空気イスが
できないよ



大山のぶ代さんからのコメント

モノクマ役を引き受けようとしたきっかけをお教えてください。

お話をいただいてまず思ったのが、この役をどなたが演ずるのがいいのかなということでした。でも、誰もいないのではないかな、と思いました。それならば、自分がやろ! と思いました。

モノクマに対する最初の印象をお教えてください。

面白そう! と思いました。時々悪いことを言ったりするけれど、見た目と同様に、根はほんとうにかわいい良い子だと思っています。

モノクマを演じるなかで経験したことなどありましたらお願いいたします。

キャラクター(モノクマそのもの)を見て、見たままで演じたので、特別に意識はしていません。精一杯演じました。演じてみてとにかく楽しいお仕事でした。

ファンの方にメッセージをお願いします。

これからもモノクマをおねがいします!



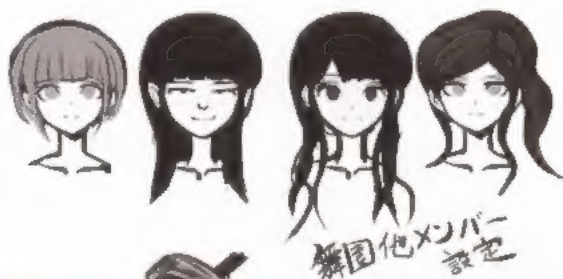


大神さくらの幼年期、小学生、中学生時代のラフイメージ

大神さくら 別案



苗木咲は
兄より身長が高い



舞団他メンバー
設定

